

电脑应用和娱乐的第一选择 总第92期
大众软件
2001
03
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN
■ 专题综述
迈向新世纪的金山
实达铭泰 东方欲晓
■ 实用软件
数学从娃娃的基础抓起
■ 硬件评析
清华同方游戏设备使用手记
■ 网络时代
20世纪末网络技术回顾
■ 专题企划
青出于蓝——新年新作看“光荣”
■ 前线地带
盟军敢死队Ⅱ
帝王——沙丘之战
■ 攻略指引
灵魂使者
杀手——代号47
零售价¥：6.50元
ISSN 1007-0060
03



协作无间　源于深入了解

作为全球一流的主板厂商，微星科技凭借对主板甚至整个pc系统的深入了解，设计制造的显示卡具有更高的稳定性与兼容性，同时选用值得信赖的高品质零部件，更绝无欺骗用户的remark行为．选用微星显卡，得到一份放心．



微星-StarForce815
- nVIDIA® GeForce2 GTS™
- 32M DDRAM
- 配合子卡可支持电视输出 (TV OUT)



微星-StarForce816
- nVIDIA® GeForce2 MX™
- 32M SDRAM
- 配合子卡(选购)可支持电视输出 (TV OUT)



微星-MS-8806
- nVIDIA® RIVA TNT2 Pro
- 32M SDRAM



微星-MS-8808
- nVIDIA® RIVA TNT2 M64
- 8M/16M/32M SDRAM



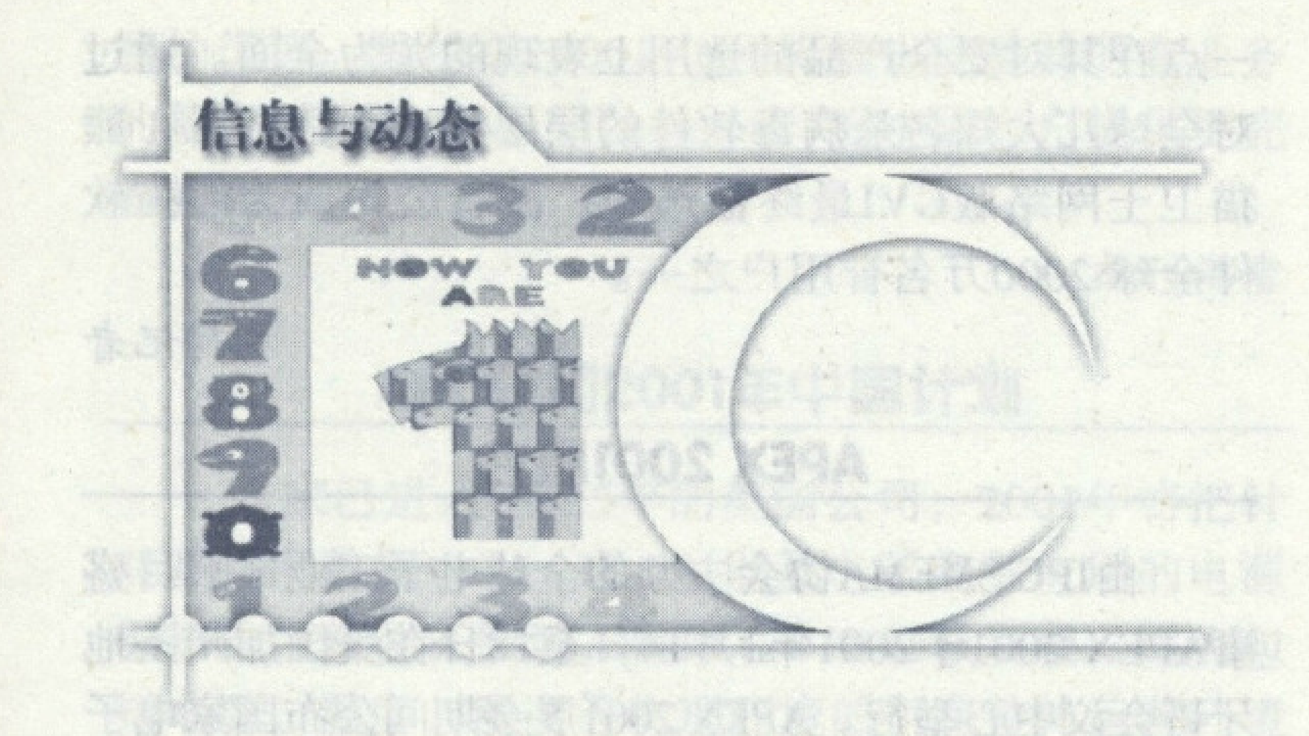
微星科技

技术服务热线：
上海　电话：021-62485099　深圳　电话：0755-2126946
北京　电话：010-88096154　成都　电话：028-5232380

GENUINE 捷元

北京　电话：010-62624614　南京　电话：025-3363
上海　电话：021-62407267　深圳　电话：0755-244
沈阳　电话：024-23966999





第一届中国Linux企业应用研讨会

2000年年底，第一届中国Linux企业应用研讨会在京召开，国内IT业界、Linux厂商以及相关科研机构代表400余人出席了会议。会议主题为研讨及促进中国Linux的创新和应用，推动中国Linux市场的发展，同时宣布《Linux世界》月刊创刊。会议为国内Linux市场的进一步扩大，推动Linux厂商以应用为基础的技术创新，以及Linux应用水平的提高，作出了坚实而富有成效的工作。

本刊记者

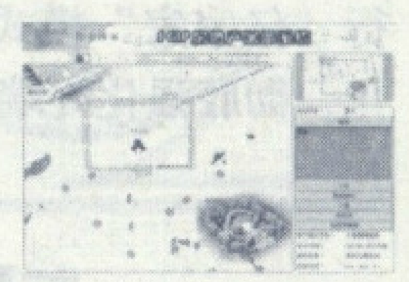
冠群金辰公司“雄鹰计划”

为了进一步加强冠群金辰公司与致力于网络与信息安全事业的国内软件企业间的合作，谋求与中国软件业的共同发展，冠群金辰于2001年1月面向国内软件开发厂商推出征集合作伙伴的“冠群金辰雄鹰计划”。在本次活动筹建实施阶段，冠群金辰公司将筹建由独立软件开发商、系统集成商、增值代理商、OEM厂商及代理商组成“冠群金辰安全服务联盟”，并为他们提供包括技术、市场、产品在内的广泛支持。“冠群金辰雄鹰计划”——软件开发者阵营的会员注册工作已经展开。为了方便业内厂商及软件开发人士对“雄鹰计划”的了解及参与，冠群金辰提供了供咨询和注册的专门网页，有关人士可上网查询。

本刊记者

大海资讯与焦点网房地产展示系统

近日，大海资讯有限公司和焦点网房地产频道合作推出SGIP房地产展示系统——MacroGarden。该系统可以方便地展示小区相对于城市所在的位置、小区的周边配套设施、小区周边的生活文化氛围、小区的整体布局、套房的整体外观及套房的结构等等，实现了整个小区的立体直观的网络展示。这次网络技术公司和网络信息公司的合作让人们看到了未来互联网图形技术应用的新天地，将为中国的传统产业带来强大的增值空间，也为互联网技术的“落地”做出了很好的榜样。



本刊记者

方正扫描仪2001年授权分销商大会

近日，北大方正召开了方正扫描仪2001年授权分销商大会，回顾了方正扫描仪2000年度的业绩，并从产品、市场、渠道、服务等四方面对2001年方正扫描仪的工作进行了规划。此次会议的召开，为方正扫描仪明年的市场开拓和推广分销奠定了方向，同时也进一步优化了渠道结构和服务体系，将给最终用户带来更多的增值服务项目和独特产品。北大方正2001年将推出更多满足不同用户层次需求的多种规格扫描仪产品，其中，将有国内最薄的CCD扫描仪、最小的CCD扫描仪、功能最全的扫描仪等独具特色的产品。同时，方正扫描仪的扫描幅面将涵盖A3、A4、A5、A6等不同规格。方正计划在2001年销售扫描仪20万台，跨入市场前3名。



本刊记者

“亿家家”专卖店

最近，TCL电脑科技有限责任公司开设“亿家家”专卖店，为提升其终端卖场销售力，整合TCL家用信息产品资源开辟了新渠道。“亿家家”专卖店将

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　婧
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张广宇
甘旭东　于国重　赵　挺　李　宾
吴瑞川　郦彦卿　黄昭舜

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居（100029）

采用统一的VI，店内布局、管理、产品价格、培训等运行模式。它既是TCL信息产业集团倡导的“天地人家”的物理卖场，也是TCL电脑公司未来成长的战略组成部分。TCL电脑公司的目标是要成为新时代的家庭信息技术解决方案和信息服务的提供商，成为中国信息化家庭生活的倡导者与建设者，并通过对现有渠道进行“亿家家”模式改造，最终实现全国终端营销一体化，彻底强化终端销售力。

本刊记者

七喜商用PC迅猛增长

随着七喜电脑PC事业部的高速成长和全国市场的日渐成熟，七喜电脑在商用PC领域崭露头角。截止日前的数据表明，在PC总销量成倍增长的情况下，七喜商用PC从占公司整个PC销量的10%跃升为20%，分别在教育、证券行业及政府部门等领域打开了局面。七喜商用PC力求使产品性能更高，操作更简便、性能更稳定，除推出“成功”系列标准机型外，还根据行业需求提供个性化的配套解决方案，如针对教育行业的“教学通”系列，成功地将PC与七喜校园网、七喜多媒体教室联系起来，运行效果良好，使七喜在教育领域赢得了良好口碑。

本刊记者

双全教育软件春节促销

2001年春节期间，双全公司推出其“双全智能教育软件”的初中版和高中版套装礼包促销活动。该软件具有“智能解题、人机交互、自动推理、动态作图”四个特点，其初中版包括初中物理、初中化学以及初中代数，高中版包括立体几何、三角函数和解析几何。软件在启发学生思维、提高学生学习兴趣、指导学生掌握学习方法等方面有一定促进作用。活动期间，双全软件在北京各大新华书店及各大商场的联邦软件专卖、赛乐氏软件专卖店都可以优惠价格买到，购买者还有机会参加双全会员的幸运抽奖活动。

本刊记者

熊猫卫士入驻波音公司

熊猫软件有限公司重量级产品GVI网络整体解决方案被成功地装入波音公司电脑网络系统，此次将近20万个点的成功案例为熊猫卫士产品进入航空系统奠定了至关重要的基础。波音公司是世界上最大的航空航天公司，波音公司的电脑网络系统有将近20万个点，遍布世界各地。对于波音公司来说，由于病毒而导致计算机系统故障是绝对不可想象的，这一点在其对安全产品的选用上表现的尤为全面。通过对全球几大知名杀病毒软件的层层测试和筛选后，熊猫卫士网络版GVI最终被选中。波音公司成为熊猫软件全球2000万名誉用户之一。



本刊记者

APEX 2001展会

由IPC SMEMA协会主办的全球电子工业最瞩目盛事APEX 2001于2001年1月14日至18日在美国加州圣地牙哥会议中心举行。APEX 2001展会期间公布国家电子制造精要（National Electronics Manufacturing Initiative，NEMI）2000蓝图。2000 NEMI蓝图的主要作用是提出了有助电子制造商在未来10年增加竞争力的重点技术和基建。APEX 2001另一个重点专题是电子商务（e-business）和电子贸易（e-commerce）。由B2B专家组成的讨论小组，将由承包工业著名顾问Ralph Kenton主持，讨论有关电子组装工业的电子商贸问题。

本刊记者

赛门铁克成功完成收购AXENT公司

2001年1月，赛门铁克公司和AXENT公司持股人通过投票方式批准了这两个公司于2001年7月27日提出的以股票换股票的形式进行合并的议案。并购在Delaware进行的合并认证生效时完成。根据这一并购合同，AXENT持股人手中持有的AXENT普通股票将以2比1的比例免税兑换成赛门铁克普通股票。这一合并将使赛门铁克公司成为互联网安全技术的领导者，能够向客户提供企业级的产品和支持，和由授权合作伙伴组成的全球网络以及全方位的安全服务。当前，全美前50名公司中有45家都使用一个或多个由赛门铁克和AXENT公司提供的产品或产品组合。新公司的预期收益将使其成为行业中最大的互联网安全企业。

本刊记者

戴尔公司2001年中国区发展计划

2000年戴尔在中国区发展迅猛，销售额已名列中国10大个人电脑供应商的第5位，其收益比去年同期增长了47.3%。目前，戴尔在中国31个一线城市设有客户联络代表，业务覆盖95%的中国目标市场。2001年戴尔计划在中国建立产品研究与开发中心和国际采购中心，实现在中国长期的发展战略计划，共同推进中国信息产业的发展。计划中的戴尔国际采购中心是戴尔针对中国市场的重点投资之一，将帮助戴尔物色、发展和管理本地的供应商，加强供应链本地化程度。另一重要投资项目是戴尔产品研究与开发中心。该中心将负责推动具有本地特色产品的研发，以满足中国用户的特殊需求，进一步加强戴尔公司在中国市

场的优势。戴尔在20001 年还将推出涵盖其所有业务的新中文网站www.dell.com.cn，为中国客户提供更完善的服务。

本刊记者

APC公司2001年中国计划

这家已进入中国5年的美国公司，2001年将把针对互联网数据中心（IDC）以及电子商务应用的电源保护作为新业务领域，继续在UPS领域发展，成为包括电源、温度、湿度等物理环境的机房整体运营环境供应商，以及整体机房方案咨询服务提供商。2001年，APC公司苏州工厂将扩建，同时在北京建设一个UPS方案中心，从售前、售后给予代理商和用户更加强有力的支持。

本刊记者

品尼高公司进入中国市场

创建于1986年的美国品尼高公司是一家集设计、制造和销售数字解决方案、闻名全球视频编辑领域的大型企业。公司为电视广播、录像带、DVD等开发提供了丰富的存储介质。近日，该公司在广州举办新闻发布会，向中国市场推广其视频消费理念并扩大其在华市场。品尼高推出的视频编辑方案成本低廉且易学易用，能帮助用户在计算机上轻易地制作出具有专业水准的视频作品。

本刊记者

大众软件 2000 年 12 月软件零售排行榜

应用类

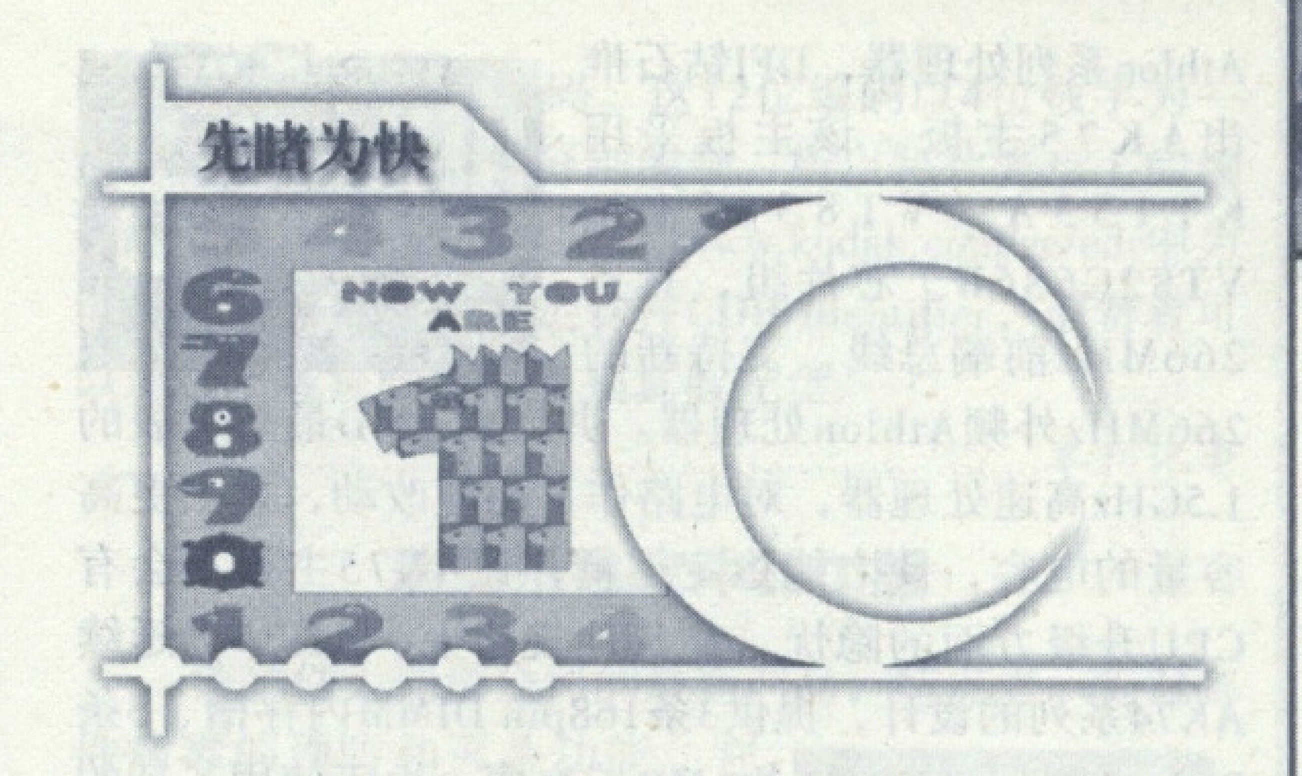
超级解霸白金版
影视超人+舞街高手
我行我速3.0
会声会影4
诺顿Antivirus2001(中文版)
KV3000+
超级解霸（白金升级专用版）
音速光驱2001
豪杰超级音乐工作室
3000万能工具库

娱乐类

网络三国
梦幻帝国II（简装版）
街机游戏库
霹雳奇侠传
模拟世界游戏大全
三国风云II
创世纪企业王国
万王之王
笑傲江湖精忠报国
仙剑奇侠传

综合类

MP3流行宝典——王菲
MP3流行宝典——罗大佑
大众软件杂志2000/24期
个人电脑防守反击黑客技巧I
成功心理（精华版）
MP3流行宝典——张惠妹
MP3流行宝典——张雨生
中国大百科全书
新神雕侠侣——官方攻略集
五笔数码学习班



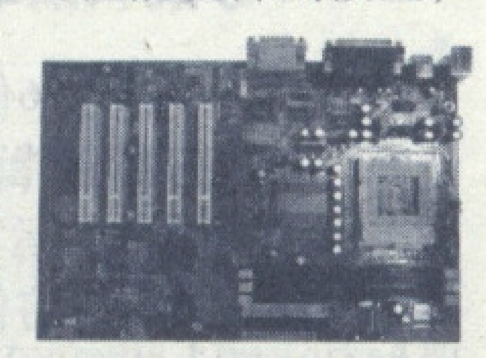
联想主板推出BootEasy技术

联想在美国拉斯维加斯的Comdex展上推出了自己的第9项以Easy命名的新技术——BootEasy技术。该技术彻底改良了漫长的开机BOOT过程，只在第一次启动时进行系统监测和外设初始化工作，之后将所有外设信息和初始化结果保存在Flash中，这样在以后启动时，BIOS不再进行这些重复性的操作，从而进入计算机启动的“高速公路”。所以计算机在第一次启动后的开机中，整个POST过程只需要4-5秒左右。当然，用户也可以随时关闭BootEasy功能。联想主板将在2001年初推出的若干新品上首先提供该功能，例如A10B，K7B系列以及基于Intel最新的815EP芯片组的SX2EP。

……本刊记者

昂达815EP主板上市

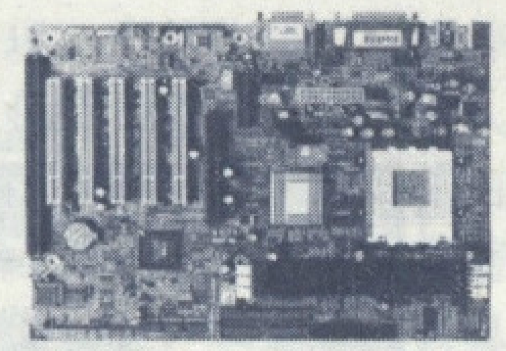
近日，昂达推出基于Inter 815EP芯片组的ON-DATA ID815EP主板，使其成为继华硕之后第二个率先推出ID815EP的主板厂商。Inter 815EP为标准AGP4×架构，同时支持4个UDMA33/66/100的IDE设备，标准133外频可帮助超频用户将CPU的性能发挥到极至；该主板还集成Inter AC’97声卡、支持ACPI功能、标准STR功能；ON-DATA 815EP主板支持内存频率异步功能，当CPU在133外频下运行时，允许内存继续沿用100的频率运行，节省用户升级费用。而且昂达815EP不内建集成的I752图形处理器，降低了主板成本，给DIY用户提供更多的自由配置空间。ID815EP主板采用新版Phoenix Award BIOS界面，可直接连接Internet，进行在线升级BIOS。其市场零售价为900元。



……本刊记者

DFI钻石推出AK75主板

近日，为配合AMD2001年推出的1.5GHz以上



Athlon系列处理器，DFI钻石推出AK75主板。该主板采用KT133A（VT8363A+VT82C686B）芯片组，具备266MHz前端总线，支持新的266MHz外频Athlon处理器。并针对AMD最新发表的1.5GHz高速处理器，对电路作了相应改动，采用更高容量的电容，使之能稳定运行，让AK75主板不会有CPU升级方面的隐忧。在其他规格上，AK75仍延续AK74系列的设计，提供3条168pin DIMM内存槽、5条PCI、1条4×AGP及1条AMR扩充槽。由于使用了新的线路布局及零组件，因此AK75的整体性能将比AK74系列主板更强大，而且针对未来处理器设计，使其成为一款极具升级潜力及稳定性的主板。

……………………………………本刊记者

拥有Flash ROM的大白鲨王

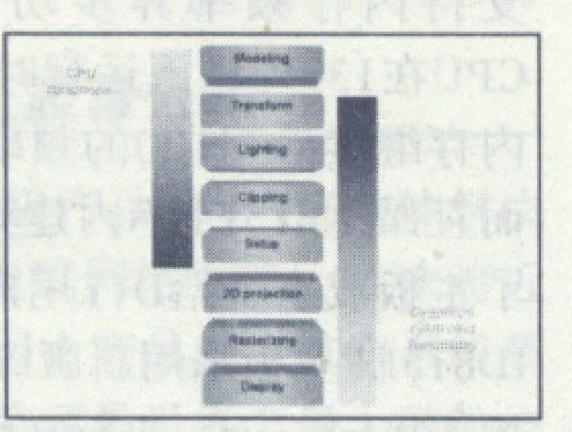
光驱的Firmware相当于主板中的BIOS（Basic Input Onput System），即基本输入输出系统，是驻留在只读存储器ROM（Read Only Memory）上的一种芯片。它储存着光驱所需要执行的基本指令信息，由它指挥光驱进行工作；还有决定光驱容错能力的“人工智能纠错”信息也储存其中。中科集团第五代大白鲨王采用全新Flash ROM，用户可以在厂家的特殊技术支持下，通过软件或其它的方式对Firmware中的程序进行改写，升级光驱，大大提高光驱的工作效率，延长光驱的寿命。同时整个升级光驱的过程很简单，用户可充分体味DIY的乐趣。



……………………………………本刊记者

矽统科技最新SiS315绘图芯片

该芯片具备256位的高效率3D绘图引擎，同时支持硬件加速T&L功能。T&L引擎主要用于复杂的坐标处理和光源映像的运算，让使用者能够感受到物体真实的光影显现。它将极大减轻CPU处理3D时的负荷，并且使CPU能够有更多的资源来处理更炫的3D特效，提供更好的视觉效果。目前，大多数厂商仍将T&L定位于高端计算机配备，矽统科技的SiS315绘图芯片是唯一一款将此技术带入主流市场的绘图芯片。矽统科技的产品全球流通渠道包括欧洲、亚洲及北美洲的PC原厂、扩充卡及主板合作伙伴。



……………………………………本刊记者

英特尔公司推出新型微处理器和芯片组

2001年年初，英特尔公司推出了面向超值市场的新型微处理器和芯片组，使基于英特尔架构的超值个人电脑领域的基础核心硬件性能大大增强。新型800MHz赛扬处理器是英特尔推出的第一种采用100MHz系统总线的超值台式机处理器，这一技术可以为处理器与计算机系统其它部件之间的信息传递提供更宽的通道，因而提高系统的整体性能。同时推出的新型英特尔810E2芯片组包含一个高级I/O接口控制器，可支持高速ATA-100 Ultra DMA硬盘驱动器，其新型USB控制器可支持多达4个“即插即用”端口连接系统组件和其它用户部件。芯片组可以对计算机系统内的信息交换进行智能分配。800MHz英特尔赛扬处理器每千片单价为170美元，英特尔810E2芯片组每千片单价为27美元。

……………………………………本刊记者

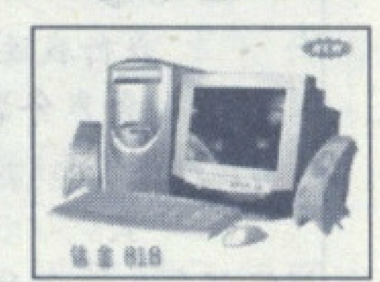
喜笛3000+家用电脑

七喜喜笛系列家用电脑的新成员喜笛3000+配置了PⅢ800MHz的中央处理器，128M PC133内存和20G高速硬盘。喜笛3000+的显卡为nVINDA TNT2 M64显卡，显存为32M，支持150亿次/秒的浮点运算能力，并可形成900多万个的三角形和高达3亿/秒个的像素渲染速率。该显卡能为玩家提供极精细流畅的画面。喜笛3000+还有网际键盘、网际鼠标等网络功能。该机价格为8999元。

……………………………………本刊记者

TCL P4商用电脑面市

TCL新近推出新型电脑精锐世纪星，该电脑采用Intel P4 1.3G处理器，主流配置为：i850芯片组/128M RDRAM内存/40G超大容量高速硬盘/17"超低辐射纯平显示器/ELSA Geforce2MX显卡/40×光驱/三键网络鼠标/预装Win98SE。这款P4商用电脑的周边配置做到了性能配合的最优化，在极高数据处理能力、宽带互联网多媒体应用方面能够满足用户对高端商用PC的高要求。精锐世纪星的周边配置能充分表现P4性能的最佳化效果，整机产品设计经过反复的研发测试，顺利通过了Intel产品性能评审，解决了包括散热、噪音、电磁兼容性等许多困扰高端PC的问题，提高了机器的稳定性。



……………………………………本刊记者

e飞3380全新上市

台湾笔记本电脑生产厂商伦飞（Twinhead）近期

上市一款采用奔腾Ⅲ处理器的超值机种——e飞3380。该机型采用Pentium Ⅲ800或更高处理器，部件采用模块化设计，提供游戏杆接口、PS/2、打印端口、PCMCIA端口、USB接口等规范外接端口。该机采用12.1″真彩（TFT）液晶显示屏，配备64M（最大可扩充至256M）内存和10G（可升级）硬盘存储媒体，内置56K 高速调制解调器和10/100 M网卡，电池为高效能锂离子电池。价格15000元左右。

……本刊记者

优派新型液晶显示器

2001年初，美国优派在国内与全球同步推出两款新型液晶显示器VG175和VG181。VG175是国内第一款售价低于2万，可视区域达17.4″的液晶显示器，拥有水平/垂直可视角度超越160度，同时其对比度高达400：1，亮度为220cd/m2，液晶响应速度为25ms，可接受2个类比式信号输入，更拥有1280×1024的高解析度。VG181是国内第一款带有DVI数字接口的数字显示器，它直接通过DVI接口传递数字信号，图像没有信号损失；VG181最高解析度可达1280×1024，水平/垂直可视角度超过160度；显示屏厚8cm，可悬挂在墙壁上。

……本刊记者

微软公司推出Xbox游戏机

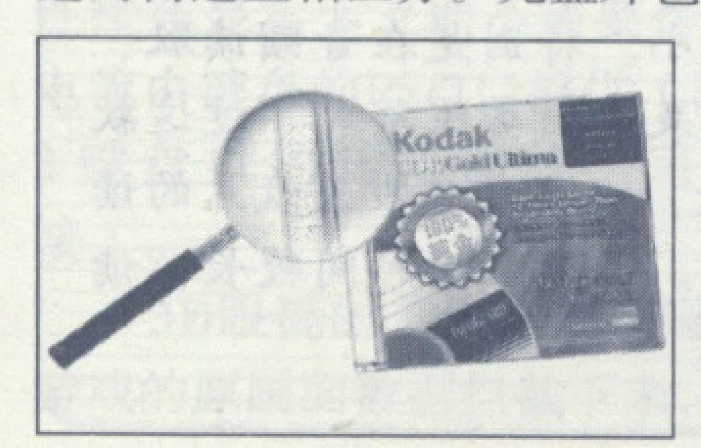
2001年1月，微软公司的Xbox游戏机在公众前亮相。该产品外型独特，在一个圆滑的黑盒子顶部嵌有一个"X"字样，游戏者可以利用手动控制装置进行操作。Xbox主要为15岁到26岁的游戏玩家提供视频游戏服务。它可以通过一个硬盘驱动器来存储游戏，并且具有四个游戏端口，无需特定设备就可与新型数字化高清晰度的电视机以及高速互联网联接设备兼容。



……本刊记者

柯达推出新包装CD-R光盘

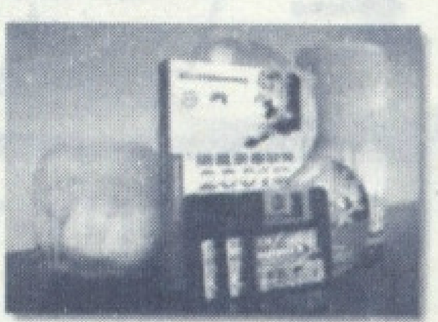
柯达公司近期推出全新薄盒透明包装的CD-R刻录光盘，该光盘采用全新防伪设计，以便消费者和伪造的柯达盘相区分。光盘外包装采用吸塑工艺，左上角和背面左下角透明处均刻有无色透明的"Kodak"浮雕字样。通过透明包装，用户可以看到从上至下的光盘封条方向，以及光盘透明内圈的12位数字编码。这12位编码以4位数字为一组，由工厂在生产中分别编制，所以每片光盘上的编码绝不相同。柯达在其网站www.kodak.com/go/cdr中为消费者提供了光盘鉴定软件CDR Identifier，消费者可以通过下载该软件来鉴别真假光盘。



……本刊记者

瑞星杀毒软件2001版

该软件为瑞星公司的最新产品，特点之一为对邮件病毒的预防和灭杀功能。它可以自动监视电子邮件极其附件，一旦发现病毒将自动清除。该软件可自动升级，操作简单易用。2001年，反病毒软件具备实时预防、检测和清除电子邮件病毒特性，以及一键自动完成升级功能，将成为此类产品的一个标准要求。



……本刊记者

百资Linux7

百资信息于2001年1月正式推出全新版本的百资Linux7简体中文版。该版本采用最新的2.2.17内核版本，支持USB键盘及鼠标，全新Genius安装界面。系统自动安装多重系统激活器RightBoot，提供强大图形化多重操作系统引导界面，自动侦测硬件装置，安装激活时并无1024磁柱限制，减少很多不必要的设定。除此之外，百资Linux7提供多功能可视化管理平台系统，所有系统管理皆可由窗口或浏览器中完成，让使用者轻松做好系统管理的工作。图形化Samba管理，利用鼠标轻松实现档案共享。万国码管理器LangSet支持万国语言文字，首创百资输入法软件Linput支持繁、简中文、日、韩文输入。

……本刊记者

Macromedia网页设计专家方案

Macromedia软件公司近日在国内发布其新版软件Macromedia Dreamweaver4、Macromedia Fireworks4和开发网络的Macromedia Dreamweaver UltraDev4三大软件，同时推出Macromedia中国授权认证培训体系。Macromedia Dreamweaver4、Macromedia Fireworks4是一套完整的专业网站设计和制作方案，将代码和图像的制作流程结合起来，为制作艺术家和业余爱好者提供了一个完整的开发平台，为个人和团体制作者创造了一个新的制作标准。基于Macromedia Dreamweaver平台的可扩展技术，使新产品界面友好、完整性高，并且提供了可视化网页制作环境。

……本刊记者



类型：硬件
厂商：SONY
上市：2000年12月
售价：950元
内容：DVD光驱
推荐：★★★★

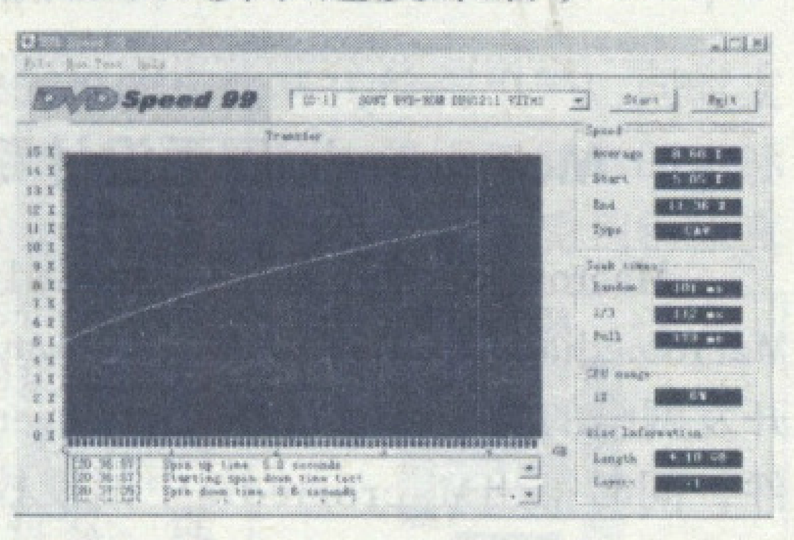
晶合实验室

SONY 12倍速DVD-ROM

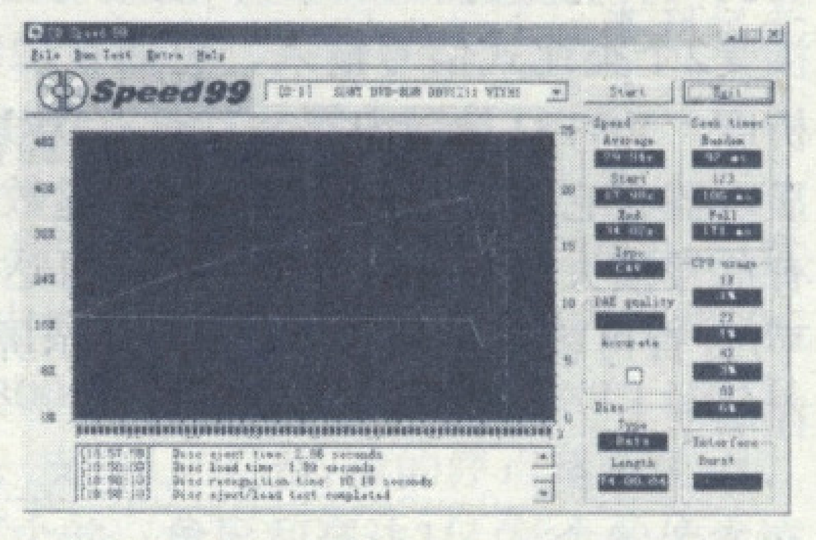
在PS2（PlayStation 2）上市之后，SONY公司就一直没有推出新款的DVD-ROM光驱。SONY是不是准备放弃这块市场了呢？答案当然是否定的。终于在即将进入21世纪之时我们拿到了七喜公司送测的这款型号为DDU1211的内置12倍速DVD光盘驱动器。

这款光驱采用了IDE接口，支持DMA66传输方式。DVD最高读取速度为12倍速，即每秒最高数据传输率16224kB；CD-ROM最大读取速度为40倍速，即每秒最高数据传输率为7040kB。DVD的平均存取时间只有110毫秒；CD的平均存取时间仅为90毫秒。并且为了提高该机性能，SONY还为它准备了512kB的超大缓存，达到了更高的Cache命中率，实现了在更短时间内更大数据量的成功传输，从而使用户得到更高质量的多媒体数字音频、视频享受。

我们的测试基于DVD Speed这款专业测试DVD的软件，从DVD-ROM读取速度来看，SONY DDU1211与目前市售的其它12倍速DVD-ROM光驱并没有任何差异，DVD的起始速度为5.05倍速，速度平稳过渡到最后的11.36倍速峰值，读盘方式为恒定角速度CAV方式，寻道时间表现一般为101ms，但是CPU资源占有率却很低，仅为6%，成绩不错。

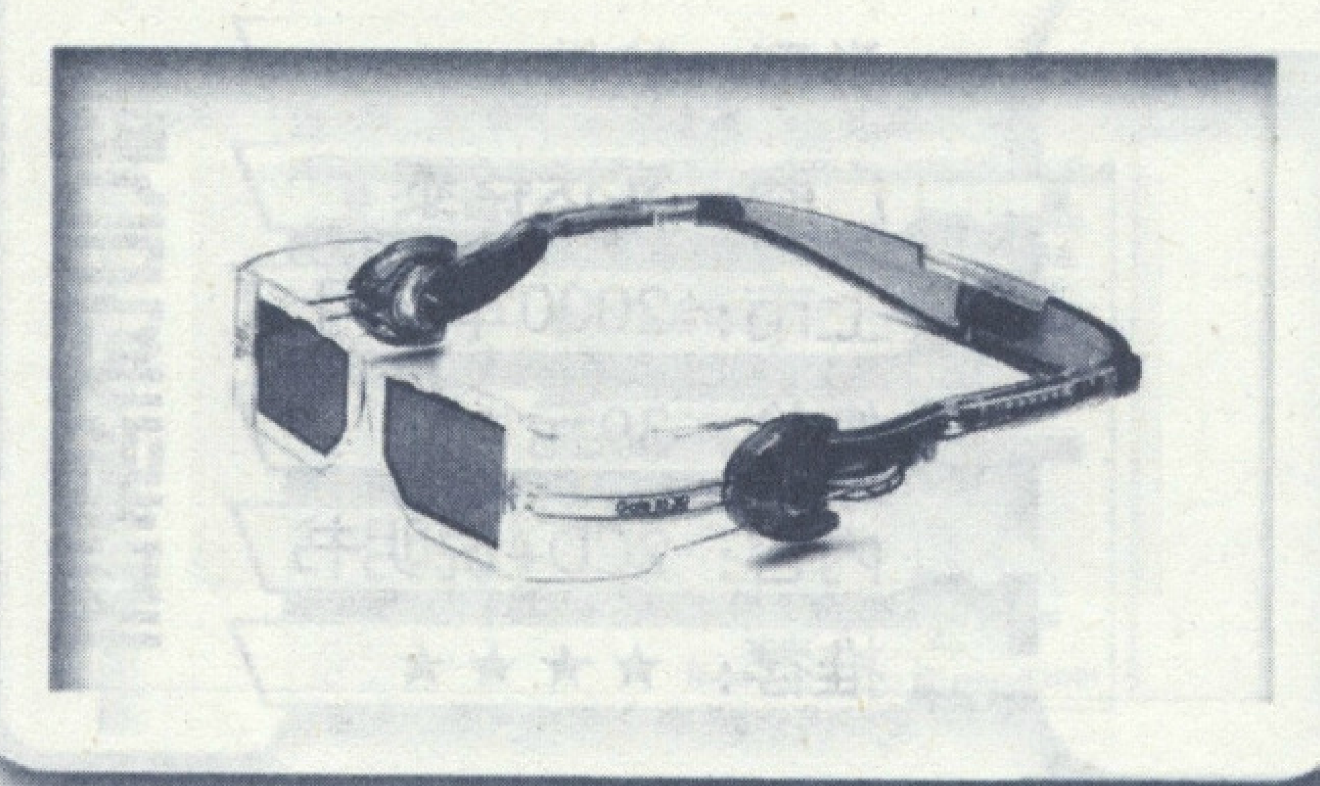


随后我们使用了CD Speed来进行读取CD的测试，光盘的起始速度为17.98倍速，最高转速约为39倍速，速度峰值的提前到达使DVD在外圈读盘速度有了下降，出现了比较大的起伏，不过整个攀升过程还是相当平稳的，峰值与标称的40倍速的最大转速差距也很小。这款光驱的读盘方式为恒定角速度CAV方式，寻道时间一般，局部寻道时间有92ms，这说明光驱的预读时间不会很长，但在实际应用中我们记录一张光盘从放入光驱到读出根目录时间，却往往超过10秒，不知道是什么缘故，这也可能和DVD-ROM的结构有关。CPU资源占有率测试中，6%的成绩非常出色，出现读盘不顺导致系统繁忙假死的概率应该很低。



DDU1211特别加强了音乐CD及资料CD的读取速度，在读取CD音轨时平均速度可高达14倍速。光驱的内外圈转速基本在13.9倍速上，此时采用CLV恒定线速度方式读盘，利用CLV的读盘精度高及纠错性能好的特点保证音频播放的质量及稳定性，比其它同类型机种高出许多，音频CD测试时的寻道时间及CPU资源占有率成绩也非常不错，音频输出能力出色。不但可节省许多音乐CD转换成MP3档案的转档时间，而且已可与一般12倍速CD-RW烧录机配合，以12倍速的CD-R烧录速度，进行CD光盘的复制对拷。

编辑点评：SONY的这款12×DVD总体性能不错，读盘噪音很小。特别是在音频读取、输出及处理能力上的表现出类拔萃。不过这款DVD的纠错性能一般，一些质量较差盘片的读盘常发生停顿的现象。并且预读时间较长，读盘转动震动也比较大。



类型：硬件
厂商：卡利亚
上市：2000年12月
售价：350元
内容：3D眼镜+1CD
推荐：★★★★

晶合实验室

卡利亚“魔眼”VR-2000

3D眼镜面市已经有几年了，较早出现的有ELSA和ASUS等著名公司的产品，但是因为兼容方面的问题，这些早期的3D眼镜产品只能配合采用nVIDIA芯片的显示卡，其余产品就只有望3D兴叹了。早期产品是通过Windows内的API（应用编程接口）来达到目的的，只要符合软件间协议，你就可以很容易取得各种系统资源和功能。Direct3D正是这样一样东西。目前可以说是成功地统一了3D加速卡。所以从原理上来说，所有的3D眼镜都应该支持所有支持Direct3D的显示卡。卡利亚的“魔眼”VR-2000就做到了这一点。“魔眼”VR-2000可以支持目前所有的流行显示卡，无论是nVIDIA系列、S3系列、MGA系列还是ATI系列显示卡都可以直接使用“魔眼”VR-2000而不需要特别的显卡驱动程序。

卡利亚“魔眼”VR-2000在外观上突破了大多数3D眼镜模仿传统眼镜的设计，后戴式的设计和游泳镜相仿，镜片可以自动调整和开合，不会影响正常的视线，整体做工也较为精致。颜色也由单一的黑色改变成了极具现代感的透明色与银蓝色。全塑料的镜架重量非常轻，戴在头上根本感觉不到它的重量，但是细细的镜腿也给我们不太结实的感觉，生怕一不小心就将它弄折了。

“魔眼”VR-2000的安装也简便，通过一个专用的显示转接口就可以将3D眼镜和显示器一同连接在显示卡上而不需要作其他的改动，而工作电流由键盘的PS/2口提供（随卡也提供了一个PS/2键盘口的转接连线，可以很方便地进行连接）。

3D眼镜的工作原理是眼镜的驱动程序可以将游戏的原画面数据拦截下来，运算处理后，改成两个在视差和解度上不同的画面给Direct3D绘图，并将最后绘图结果送入显卡上的不同显存内，再利用显示页切换的技术，就可以快速切换这两张图片了，通过这种做法，大多数的3D游戏就都可以使用3D眼镜。不过这种方法是通过API来实现3D效果的，所以除了常用的Direct3D和OpenGL之外，就不能支持其他协议了。“魔眼”VR-2000也是在这一原理下工作的。经过程序的数据处理后，每个镜片都可以产生60Hz刷新率的影像，同时利用双眼的视觉差异来达到3D显示的效果。不过这也对你的显示器有一些要求，因为需要产生单个镜片60Hz刷新率的影像，所以显示器和显卡就必须达到双眼迭加120Hz的刷新率。不过大多数新型显示器分辨率至少在640×480以上是可以达到这一要求的。

我们在测试中使用了nVIDIA Geforce2MX、nVIDIA TNT2 M64以及MGA G400 DH来和“魔眼”VR-2000搭配使用，兼容性非常不错。在我们测试的QuakeⅢ和Final Fantasy Ⅷ中显示效果非常出色，应该说是我们使用过的3D眼镜中较为出色的一款了。

“魔眼”VR-2000目前已经支持数百款3D游戏，并且产品工程师还在不断测试更多的3D游戏并随之优化驱动程序。

编辑点评：“魔眼”VR-2000拥有不错的硬件兼容性，在软件支持方面也在不断改进。可将大多数知名Direct3D电脑游戏画面由平面显示转化成为真正的立体画面，戴上“魔眼”VR-2000就能使玩家完全体验虚拟实境的感觉。无与伦比的超级震撼力绝对让你心跳加速，血脉贲张！来吧，你还犹豫什么？



类型：软件
厂商：实达铭泰
上市：2000年12月
售价：39元
内容：2CD+说明书
推荐：★★★★

晶合实验室

东方网页王Ⅱ

东方网页王Ⅱ是实达铭泰公司最新推出的傻瓜类网页制作软件。拥有所见即所得的网页编辑方式，轻点鼠标即可轻松实现网页设计梦想，并且可以自动申请免费主页空间、自动上传网页，可以多镜像站点同时上传。支持自动注册搜索引擎，让你的网站在众多知名搜索引擎中安家落户。可以轻松地制作出动态Button、Logo、Banner等网页设计常用图像，拥有48个最新的流行网页模版，让你无版面设计的烦恼。30多种网页特效更使你的网站锦上添花。众多的实用功能让你可以制作出多样化的个性网站。

东方网页王Ⅱ的安装采用了自动运行的方式，将光盘插入光驱中，会自动出现安装导航界面，选择“安装”，安装程序就会自动开始执行。然后，你可以在安装向导的引导下轻松完成对它的安装。东方网页王Ⅱ还随盘附送了IE5.5中文版和全面的网页制作教材。另外，在我们拿到的这张送测的光盘中还有一个“附送软件”的目录，里面收集了目前最常用的应用软件，一共有21个，不知道在正式发行的光盘中是不是也有这个目录。

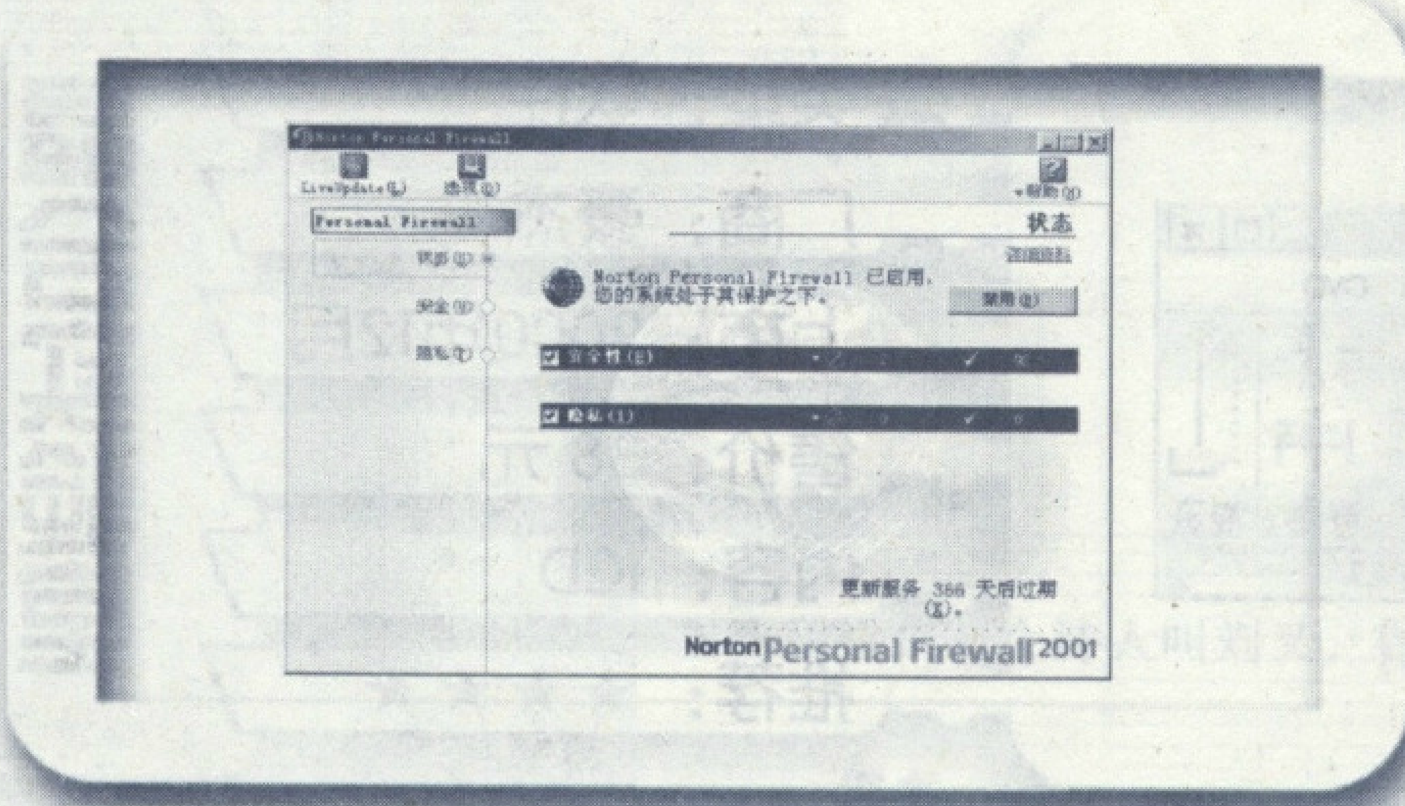
安装完成以后，双击桌面上东方网页王Ⅱ快捷方式图标或从“开始”菜单程序运行“东方网页王Ⅱ”程序组中的“东方网页王Ⅱ”选项，启动它，如果你是第一次使用它，你需要点击“创建新站点或页面”，在站点名称输入框中输入你要建的站点的名称，然后点击“确定”按钮，进入下一步。（如果你是东方网页王的老用户，你可以在“打开已创建站点”窗口，导入你以前做过的网站。接着填写一些个人信息与网站信息后，系统自动进入了编辑状态。在其编辑区可以象编辑Word或HTM文档一样输入文字，插入图片、插入表格，设置文字链接、设置图片链接等。东方网页王Ⅱ的操作非常简单，你只需随着向导一步一步继续，就可以制作出美丽的个人网站。

编辑好主页后，你可以先预览一下主页的效果，点击导航条中的预览图标，系统会自动保存你的主页，然后在IE浏览器中显示你的主页。如果想退出预览状态，只需将IE浏览器关闭即可重回到编辑状态。接着点击导航条中的“上传”按钮就可以将你制作好的主页上传至服务器。

附带的图像编辑器可以制作编辑动态Button、Logo、Banner等网页常用图像，gif动画轻松生成，将你输入的文字瞬间方便制作成7种不同的文字特效动画，如渐变、若隐若现、百叶窗、拉幕、彩虹文字等。并且，东方网页王支持直接插入Flash动画文件，可以让我们在主页中直接使用Flash动画。东方网页王Ⅱ的特效生成器可以制作窗口、文字、图片等的特殊效果。并且有许多网页设定选项，比如让别人浏览你的网站时看不到源代码、去掉链接下划线以及进入网页时显示文字等等。

编辑点评：东方网页王Ⅱ作为一款傻瓜类网页编辑软件，在功能方面非常完备，足以媲美大多数的使用较繁杂的网页制作软件。向导模式的使用使网页的制作变得简单易学，附带的图像编辑器可以满足网页图形、图像的编辑制作。注册搜索引擎、自动上传等实用工具让网站的宣传与上传变得简单方便。总体来说，东方网页王Ⅱ是一款不错的编辑软件，便宜的价格也不会为难普通用户的钱包。如果你想制作一个出色的个人网站，不妨试试东方网页王Ⅱ吧。

晶合实验室



类型：软件

厂商：Symantec

上市：2000年12月

售价：138元

内容：1CD+说明书

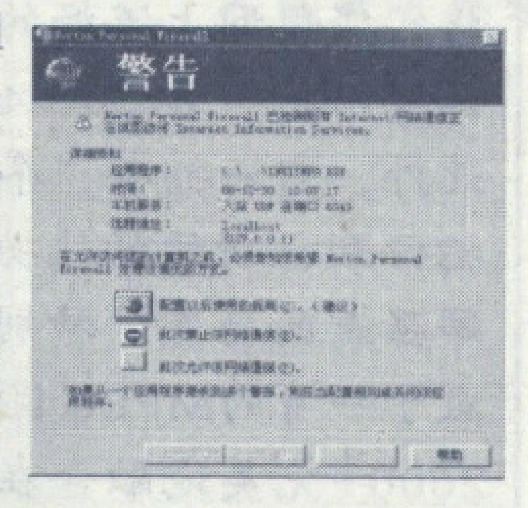
推荐：★★★★☆

Norton Personal Firewall 2001中文版

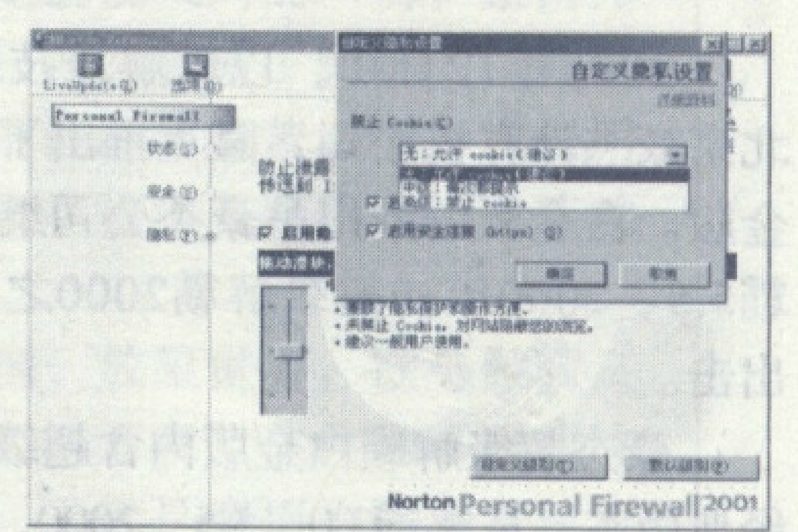
Symantec一直致力于开发计算机系统维护和病毒防护工具，以其先进的研发技术开发出了许多广大计算机爱好者们津津乐道的经典工具，包括Norton Utilities，Norton AntiVirus等。本次我们是对Symantec送测的Norton Personal Firewall 2001中文版进行测试。

Norton Personal Firewall 2001是一款网络防火墙。网络防火墙是一种非常有效的网络安全保护工具，它可以让安全的信息被接受，而将不安全的数据阻挡在外。在黑客横行的今天，网络中数据的安全性被提到了一个前所未有的高度。虽说一般黑客对个人电脑不感兴趣，但是毕竟“害人之心不可有，防人之心不可无”啊。

Norton Personal Firewall 2001的安装非常简单，将光盘放入光驱后程序自动开始运行安装程序。全中文的安装界面与安装向导设计得都十分友好，就算是E文不好的用户也可以轻松安装。安装过程中需要选择是否自动创建防火墙规则，是否与Norton System Works相集成，是否需要在安装完成后运行LiveUpdate。对一般用户而言，一路选择“下一步”，按照默认的防火墙设置就OK了。

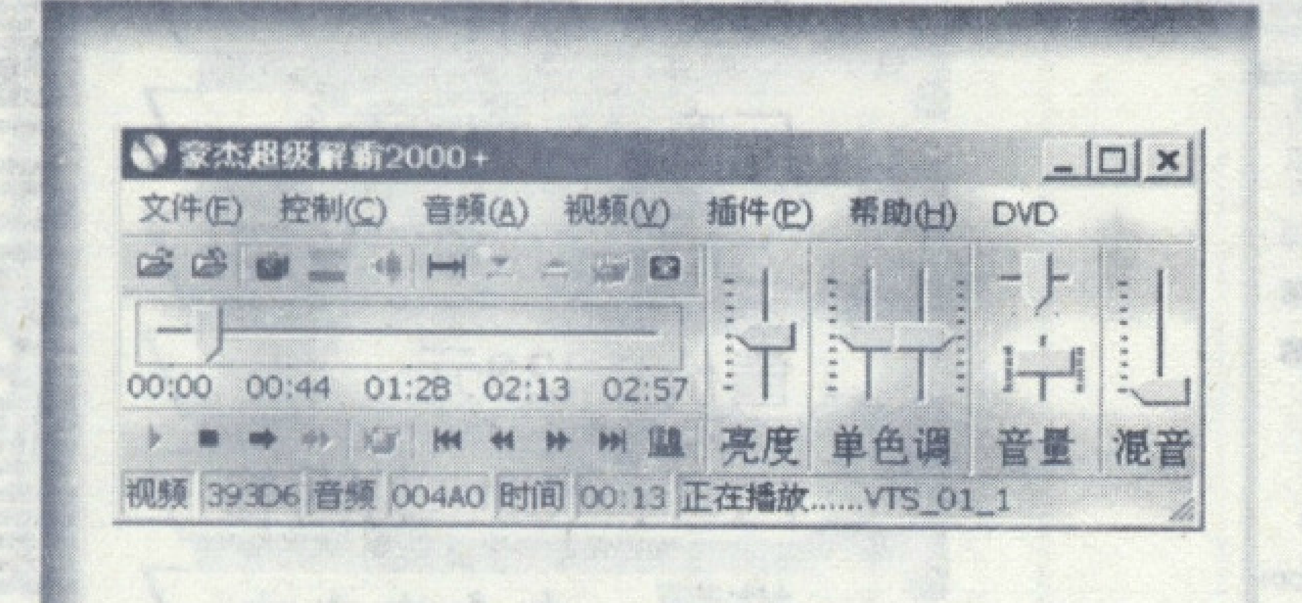


Norton Personal Firewall 2001应用了Symantec最新的防火墙技术，其独有的自动防火墙配置能够识别常用的Internet应用程序，可以控制你的计算机与Internet的所有连接，并对其进行保护。Norton Personal Firewall 2001提供了独特的防火墙规则，给予用户对Norton Personal Firewall的全面控制能力，你可以通过“规则助手”向导方便快捷地定义自己的防火墙规则。内容详尽的统计表实时显示了Web和防火墙的活动。而“禁止动态内容”能够以站点为基础禁止下载Java程序和ActiveX控件，



“保密信息”功能可以防止你的个人信息在未加密或你不知道的情况下通过Internet传送，“Cookie控制”功能以站点为基础禁止Cookie使你得以隐藏自己，Cookie Assistant让你在每次遇上Cookie时可以决定允许还是拒绝使用，当某个网站请求发送信息时，你可以由“浏览器隐私”功能控制发给它的信息。

编辑点评： Norton 2001系列工具比之上一代产品有了较大的改进，首先，新版本解决了和Windows Me的兼容问题，对其他软件的兼容性也更加出色了。其次，最新的技术使软件无论在功能还是操作性上都得到很大的提高。在Norton Personal Firewall 2001的防护下，我们可以自由控制进出计算机的所有数据与数据源，避免非法数据流的进入和非法用户的访问。唯一让我们觉得美中不足的是Norton Personal Firewall 2001和其它Symantec的产品一样，功能强大，占用的系统资源也很可观，在我们的赛扬500，256M内存的机子上启动后占用了6%的系统资源。但是瑕不掩瑜，Norton Personal Firewall 2001强大的功能可以保护我们的计算机免受黑客的侵扰。



类型：软件

厂商：豪杰

上市：2000年12月

售价：38 元

内容：1CD

推荐：★★★★

晶合实验室

豪杰超级解霸白金版

2000年12月初，以软解压技术而著称国内的北京豪杰计算机公司，隆重推出了豪杰超级解霸白金版。白金版的推出是豪杰公司继1999年末超级解霸5.5、2000年初超级解霸2000之后的又一次重拳出击。

豪杰超级解霸白金版内含超级解霸系列的几个经典版本，从解霸3.0、5.5、2000、一直到最新的超级解霸2000＋，可适合多种电脑配置、操作系统。超级解霸2000＋新品应用独特的“软解压内核算法”，彻底解决电脑配置低难以流畅播放MPEG4电影的难题，超级解霸2000＋可完美播放及转换高清晰度的MPEG4影片，并支持Windows Me系统，占用资源也大大减少，播放质量明显提高。第三，超级解霸2000+功能强大，可以实现清晰的网络视频电话、网上在线播放，使用独创的解压技术处理使播放画面更加清晰流畅，且占用系统资源较少，运行速度较以前版本有较大提高。支持全区DVD及多达6个加密区码DVD，支持自动播放DVD、自动选择字幕和语言为中文（需带有中文的DVD）、支持16：9宽银幕以及锁定画面比例、支持两种字幕显示方式、支持任何区码光盘和全区光盘、支持96kHz的24位LPCM音频。常用的功能都在鼠标右键功能里，如字幕混合方式、锁定画面比例、选择字幕、选择配音语言、消除毛刺现象等等。

豪杰超级解霸白金版的安装界面非常华丽，安装过程简单得只需要你点击几下鼠标就可以完成，我们选择安装了超级解霸2000＋。

超级解霸2000＋在播放界面上和超级解霸2000基本一样。最大的改变就是多了豪杰实用工具集。豪杰实用工具集包括AVI转VCD格式、VCD（DVD）转AVI、VCD（DVD）转GIF 、多段MPG转VCD格式、DVD区码检测、MP3压缩工具、MP3数字CD抓轨、自动播放伺服器、卸载超级解霸等等实用小工具以及音频可视插件SDK（源程序）等等。我们特别要说明的是MPEG转AVI功能。MPEG转AVI或MPEG4是超级解霸2000+中最新增加的一项特色功能，也是非常实用、强大的多媒体编辑处理工具。它可以将MPEG视频文件转换为AVI或最新的MPEG4标准格式输出，转换后的AVI文件可以用超级解霸2000＋进行播放。由于采用了最新的MPEG4压缩算法，使其具有极高的压缩率，转换后MPEG4文件仅为原文件大小的十分之一左右，为您节约了大量的硬盘空间；而且MPEG4格式具有极低的画质失真，转换后的视频文件的播放效果与原文件相差无几，并且转换后的视频文件可在编制的程序当中直接调用。

编辑点评：豪杰超级解霸白金版中最有价值的应该算是超级解霸2000＋。从技术角度看，超级解霸2000＋同以前的版本相比，在功能上有了不小的改进，主要是新增了许多新颖实用的功能。例如，新增的“网络视频电话技术”彻底改变了现在视频电话传输不流畅的现状，实现网上流畅的播放和传输；MP3压缩工具可以把一首 30－40MB的歌曲压缩到1MB。此外，它还拥有“界面编辑器”（包括3D界面插件和全新的插件功能）、“多媒体浏览器”等强大的功能。特别是目前广为流行集众多优点于一身的MPEG4技术也已经与豪杰超级解霸2000+完美地融合在一起，使您无论是在播放还是压缩制作MPEG4文件时都会感到非常得心应手，一切信手拈来。

编辑导语

唐代有个诗人叫刘叉，做过这样一首诗：

偶书

日出扶桑一丈高，人间万事细如毛。

野夫怒见不平处，磨损胸中万古刀。

通过此诗我们不难看出诗人原本是藐视人间的一切，豪情万丈，但在怒见不平之时，又难除不平，因而磨损了胸中的“万古刀”，除恶扶善的大志也在无可奈何中消磨的痛苦心情。我引用这首诗，正是觉得用它来反映当前绝大多数国人看待我们民族软件业的心情，有很多共同之处。

我们都有万丈豪情，更是胸怀祖国、放眼世界，欲与微软试比高；可是我们对于“细如毛”的“人间万事”往往是不愿或许更不屑一顾，因而我们永远是“怒”，永远是磨损胸中刀直至万古。其实如何解决国产软件业目前的疲软状态，绝对不是仅凭万丈豪情就能奏效的，更不是靠煽出一股民族浩气就能挑战微软的。只有“人间万事细如毛”，才能有盘古开天换新宇。“不积跬步无以至千里”这类的古训不用多说想来大家早已是耳熟能详了，我们欠缺的是实践，是踏踏实实地去做。《大众软件》极其关注国内软件公司的一举一动，就是因为他们一直在努力地做，通过他们的点滴小事，就可以深刻地反映出我国软件业的发展现状。在此世纪之初，他们又在想些什么，做些什么？本期我们特意邀请了金山公司总经理雷军先生和实达铭泰公司总经理何恩培先生畅谈新年新世纪的诸多设想，我们希望通过这两家在国内颇具代表性的软件公司的新年计划，让读者能对国内的软件业有一个新的认识，共同去创造中国软件产业新的世纪。

人生最有趣味的事情，就是送旧迎新，因为人类最高的欲求，是在时时创造新生活。

——李大钊

辰烽

迈向新世纪的金山

金山公司 雷军

2000年，从量变到质变的关键一年

回顾2000年，是对金山非常关键的一年，我们再一次碰到进一步发展壮大的机遇。


金山公司总经理雷军

从传统软件角度来看，主要是由于1999年底"红色正版风暴"的成功，使长期困扰中国通用软件市场的居高不下的价格产生松动，释放了用户长期积累的正版软件购买欲望。

从2000年一年的市场状况来看，目前50元以下的软件价位已经形成，成倍、数倍地放大软件的销售量。金山在2000年推出的每一套产品的销量都突破10万套，这在过去是不可想象的。比如，《剑侠情缘Ⅱ》的销量是15万套，已经打破了"风云"在1998年创下的游戏软件销售的纪录。正版软件销售数量的增加，不但直接打击了盗版市场，最重要的是给企业和用户都带来直接的效益，企业赢得了一个更广阔的发展空间，也因此能够给用户提供更长期和有效的保证和服务。

以金山为例，1999年金山的客户服务中心有7人从事技术支持，8小时服务；2000年增加到11人，每天12小时服务，并开通了北京地区800免费服务热线；同时，金山网站kingsoft.net上，产品的服务和信息都得到了很大的加强。另外，在2001年，我们也已经开始成立专门的部门，进行"金山软件俱乐部"的建立工作，以便真正为正版用户提供更优惠和多方面、立体化的服务。在服务形式上，我们借鉴了贝塔斯曼、小康之家等会员营销模式多年积累的丰富经验，这对于国内软件服务品牌的树立也是一种全新和更高起点的探索。多年来，金山一直在同盗版争夺生存空间，低价人手仅仅是启动正版软件市场的第一步，完成的是一定阶段的历史使命。随着正版意识和居民收入水平的提高，在今后的几年，我们将在提高正版软件价值感、增值服务方式和客户经营上再次寻求突破。

从企业的业务核心上看，我们的研发队伍也日见壮大，目前金山的程序员有150人以上。以WPS组为例，目前共有60人在进行WPS2001的开发工作，未来这个组的程序员人数还可能再次翻倍，WPS2001预期将在2001年上半年推出。可以说，这一切也都得益于通用软件市场的进一步规范和企业的发展壮大。

当然，2000年政府出台的各项促进软件产业发展的政策在其中起了关键性的作用，不仅直接对金山有帮助，也极大地鼓舞了我们的信心。

2000年经过长期的准备，金山还进入了两个崭新的领域，杀毒市场和手写市场。


西山居的主创人员

金山的第一个反病毒产品——金山毒霸正式推出之前在网上进行了长达18个月150万人参加的公开测试，创下了中国软件测试的一个记录，这表明金山进入这个市场是经过了充分的准备的，我们的决心也很大，我们的目标是要争做这一市场的第一品牌，不论是产品品质，还是服务和市场推动力上，我们都是向这一目标努力的。截止到目前，代理商和用户都对金山毒霸表示出很大的热情。在代理商订货会上，我们一次就订出了16万套，订货金额1000多万元，很多知名的反病毒软件一年的零售量不过两、三万套，这个订货量再次说明金山毒霸的产品品质和用户基础。目前金山毒霸在多个区域市场已经开始出现供不应求的局面。这为我们2001年在杀毒市场的进一步发展开了一个好头。

手写市场是金山公司2000年尝试进入的一个市场，用户对金山产品的认同度非常高。金山推出的WPS 2000手写系统在2000年《电脑报》的调查中成为用户的首选品牌。所以我们在2000年底把这

个产品更名为金山笔圣，并准备以一定规模进入这个市场。

2001年，金山的产品策略

2001年金山将延续目前的方向，做一家互联网软件公司。争取将主流应用程序在未来5年后全部上网，使自己由一家纯粹的软件公司转向互联网应用服务提供商，最终使金山现有及未来的应用软件能够通过各种Internet 终端设备广泛使用。

2001年金山的主要产品将是围绕现有产品的升级换代，如WPS2001、金山毒霸、iWPS2.0、金山词霸和金山快译、金山笔圣；另外，多媒体播放软件金山影霸和游戏产品天王本生、剑侠外传也都在紧张开发中。

WPS2001，是金山公司在2001年最重要的产品之一，功能设计上充分考虑了互联网功能。首次集成了独立的电子表格和演示制作程序，在邮件和上网方面采用了iWPS的设计，办公功能和网络协同办公的能力有了很大的提高，这个产品还会继续加大在企业市场的推广力度，成为明年整个国内软件市场的领军产品。

以金山词霸和金山快译为代表的工具产品线的开发也深受互联网的影响，特别是如何更好地利用网络的交互性和便捷、快速的特点，帮助用户开发网络资源，实现诸如升级和推送的服务。

做为国内游戏的代表，金山的西山居游戏创作组2001年将在继续开发自产游戏的基础上，同时积极争取优秀的国外游戏的中国代理发行，充分利用现有资源和优势，拓展业务范围。我们非常看好网上MUD游戏的前景，也开始积极做这方面的准备。希望通过不断推出新的产品，让西山居这个国内历史最悠久的游戏制作组成为国内最知名的游戏品牌。

而争取在一年内成为杀毒市场第一品牌的金山毒霸将在全国陆续开展规模浩大的市场推广工作，我们非常看重用户认知度和市场美誉度，好的产品永远是用户最需要的。除了创新性的市场推广之外，金山毒霸也会在服务和升级等方面苦练内功，如实现每周升级和会员用户定期邮递送盘的新模式，做为杀毒市场的一名新兵，我们不会拘泥于旧框架和模式，而会积极运用其它市场积累的经验，尝试新手法。

另外，帮助企业上网的电子商务解决方案和数据库产品的需求量也很大，我们正在通过金山投资的网络公司逐步积累在该领域的实践经验。

脱胎换骨，金山e化之路

2000年，金山正式提出转型互联网，并提出了非常具体的中国软件.net战略，在2000年内连续推出了4款.net软件：iWPS.net、金山词霸.net2001、金山快译.net2001和金山毒霸.net。金山软件.net发展的趋势，无意于国际标准的制定、控制权的争夺，而是在于推出帮助PC与Web互动的实用软件产品，将目前的产品线在短时间内.net化，做好与国际.net趋势同时起步的准备，并着眼于未来网络产品必然的国际化与本土化之争。做为转型策略的重要部分，金山投资成立了两家网站，精品电子商务网卓越网和酒店预订网逍遥网。金山是传统产业e化的一个典型例子，这也是非常受到业界和媒体关心的焦点。经过一年的时间，我们基本上取得了转型的第一步成功，我们自我总结有以下几个原因：



iWPS新闻发布会

1.金山对转型的决心非常大。我们确实感到这是企业的一个生死抉择。

2.从企业自身做起，所有的人都迅速掌握电子化，今天金山公司是典型的以电子邮件为核心的扁平化管理模式。

3.体会网络竞争的激烈与技术进步。包括研发模式和经营模式，这是一个系统的“策略转向”和“组织变革”。

4.电子商务增加了客户价值。不论是金山投资的电子商务网站还是我们自身企业网站和数据库的建立，都帮助我们踏踏实实了解到我们的用户到底在哪里，公司网络化极大地增加了用户的方便并最大程度地享受实惠。凭借网络我们修正了很多不合理的经营模式。

5.通过网络，很好的处理了与传统经销商的利益冲突。实现了1+1>2的效果。

6.对节奏的把握没有犯冒进和盲目乐观的致命伤。在金山和金山投资的企业中，我们没有盲目烧

钱，相反由于对预期收益的保守估计，我们在过一分钱当两分钱花的日子。开源节流的直接结果是：到2000年10月，卓越已成为一个上升速度最快的电子商务网站。

7、文化差异没有造成文化冲突。在2000年，金山公司各方面都发生了巨大转变，引进了很多新机制和管理办法，e化前后，公司新老员工之间的融合和互相学习进展顺利。旧有的部门利益服从公司整体利益，企业再次有效的进行整合。

筹集资本，金山的上市之路

2001年金山面临一个更大的机会——争取在国内二板上市，这可以说是我们等待多年的机会。由于资本限制，中国软件经历了漫长的资本积累阶段。这个过程恰恰是可以通过募集资金而在短期内跨越的，因此，现阶段资本对金山的影响应该说超过技术的影响，技术人才相对要容易发现和培养，而资本可以使我们去尝试许多设想。发挥资本的力量，在短时间内对业务进行扩充，管理上台阶，是我们在2001年初需要解决的首要问题。我们对金山在二板上市非常有信心，软件业的整体增长率在60%以上，而金山这两年的平均增长率都是100%，是符合国家在二板市场重点扶持企业的要求的。同时，为规模化开发软件和培养优秀的技术力量，我们计划在珠海成立金山软件研究院；当然，并购优秀的软件企业，实现产品互补或是领先技术也是我们正在考虑的。



为新世纪发下誓言

2001年，预计软件行业将呈现五大主要特点：

第一、软件价位趋向合理化，不是单纯的低价。好的产品估计在50元左右，成为厂商、代理商和用户等能接受的价位。软件销售成规模是形成一个良性产业的前提。

第二、随着国民经济的持续发展，居民收入水平增加，软件产品的正版率将有逐步提高的趋势。进入WTO和国家法制的完善将进一步遏制盗版的泛滥，市场环境和热度会好过2000年。

第三、随着电子商务的进展，CRM等一系列的软件市场需求潜力巨大。

第四、争取通过CMM认证成为国内软件公司获得进军国际市场的通行证。

第五、.net软件日渐成形，从概念中走出形成一个真正的市场。

站在世纪之交的门槛上，我的心情非常复杂。做为一家具有12年历史的国内软件企业，金山这些年走过了沟沟坎坎，也是中国软件业这些年发展的一个缩影。目前，我们进入了一个快速增长期，多年积累的产品技术优势和市场品牌优势正在释放出来，看到金山和金山的产品得到越来越多用户的认可，我们由衷地感到心血没有白费，加上国家一系列有利于软件产业发展政策的出台，我们非常有信心在2001使金山得到更大的发展。

2000年金山大事记：

2000年4月，金山进入手写领域，推出第一代产品——WPS 2000手写系统；

2000年5月16日，金山公司宣布转型Internet，致力成为互联网软件公司，提出“互联网推动世界，软件推动互联网”；

2000年5月，由金山投资建立的网上精品店卓越网和旅游订房网逍遥网正式推出；

2000年6月，金山公司西山居游戏创作组推出《剑侠情缘Ⅱ》，在3个月内销售突破15万套，创下国产游戏新记录；10月，《剑侠情缘Ⅱ》白金版推出；

2000年8月，金山公司提出中国软件.net战略，引起业界轰动，推出中国第一款.net软件——iWPS.net，并提出将在5年内使现有产品线成功过渡；

2000年9月，金山词霸.net2001成功推出，金山词霸中日英版、金山快译2001、印刷版金山词霸相继推出，标志着金山词霸的品牌优势正在不断向外延伸和扩展；

2000年10月，WPS 2000繁体版在海外上市，《剑侠情缘Ⅱ》繁体版开始在香港和台湾销售；

2000年11月，金山推出手写二代产品——金山笔圣，倡导“一台电脑一只笔”的PC新生活；

2000年11月，经过3年的筹备，金山进入杀毒领域，推出金山毒霸.net，在全国引起广泛关注，金山毒霸的目标是争取成为杀毒市场第一品牌。

实达铭泰 东方欲晓

实达铭泰公司 何恩培

实达铭泰是很早切入互联网，并且深刻理解互联网的通用软件公司，目前已经进入三个发展领域：

信息本地化：以东方快车翻译软件为代表产品，大大扩充了信息交流的通路，至今不仅在汉化领域技术已非常成熟，而且日中翻译、中英互译、内码转换、网络翻译方面都成绩佼佼。


实达铭泰公司总经理何恩培

互联网应用：以“i软件”理念为核心，将互联网应用和软件技术进行了结合，大大提高了软件技术应用和信息交流的方便性。

教育和娱乐：以新一代影音播放软件东方影都及游戏修改工具软件东方不败为代表。

进入21世纪，对于实达铭泰来讲是一个新的机遇。中国加入WTO，计算机与互联网进一步的普及，中国软件行业不断传来政策方面的利好消息，用户的成熟，这些都将在大环境上给实达铭泰更多的机会和挑战。更重要的是，经过3年脚踏实地的苦练内功，实达铭泰已经逐渐成熟，作好了迎接挑战的准备。软件企业的根本是研发成熟，在技术上，实达铭泰具有国内一流的技术人才和“技术需要创新”的理念，使其总是在技术上立于不败之地；3个系列10多个产品的相继诞生，伴随上百次的市场活动，逐渐培育起了庞大的用户群体和适合自己的市场营销模式；经过千锤百炼，实达铭泰的管理队伍也成长起来，他们用“求实 创新 踏实 共进”的精神，“企业为社会创造价值”的理念，用勤奋和才智一起在实践着一个更加辉煌的国际软件名牌的梦想。


办公场景

展望软件行业的前景，事实上，目前中国的软件产品和软件企业都只是处在发展初期，经历了一哄而上、狭隘竞争、软件价位调整等，不少缺乏长远发展规划、缺乏企业核心优势的企业已经逐步出局，到2001年，企业之间产品将摆脱相互模仿的局面，逐步进入自我研发、创新产品的阶段，产品种类将更加丰富。经过几年软件产品市场的优胜劣汰，那种看别人出了什么产品就原样照搬的企业，由于没有自己的大脑，不能适应市场变化，已经逐渐消失。事实上，学习别人的产品，不断的改进、扩充是值得提倡的，也是商品发展的一条好途径，但不加思考的照抄，开发一个与市面上一样的产品，不但导致行业的内耗，自己的发展道路也越走越窄。只有在产品的种类、功能、用户群细分上创新，才能使行业更有活力，使自己的企业更有生命力，2000年的软件市场纯粹模仿别人的厂商少了，大多都在设法超越同类产品。

我们2000年上市的东方影都就是为用户提供了一个功能更加方便和强大的影音播放软件，不但功能上创新，同时还提供给用户超值享受，所以一上市就受到欢迎，达到同类销量第一。事实上在这个产品上，我们已经策划完成了许多更新更强的功能。我想2001年，东方影都的用户会发现，东方影都的功能是那么强大和必要，会成为实达铭泰继东方快车、东方虹后又一个长期驻留在用户机器里的必备软件。在娱乐和教育这个产品线中，我们还会继续为家庭和个人推出3——4个产品。

企业逐步走出简单的价格竞争，更多依靠提高产品品质、服务质量、产品附加值来获取利润。1999年底的低价软件运动，事实上是长期产品创新不够，雷同产品竞争激烈，市面上软件产品价格不同程度偏高等综合因数的结果。然而28元的低价又走向另一极端。2000年软件开发商、销售渠道、零售商都认识到过低价格对行业发展的不利，这种现象在2000年已经逐步得到改善，主流价位逐步回到38、39元价位；同时随着产品品质、功能、服务等

的不同，在价位上已经有明显的体现，不再好产品坏产品都是28元。2001年，这种界限和分别将更明显，不仅随着产品本身品质而变化，还将随着产品附带的服务不同，而使产品价值和价格不同。

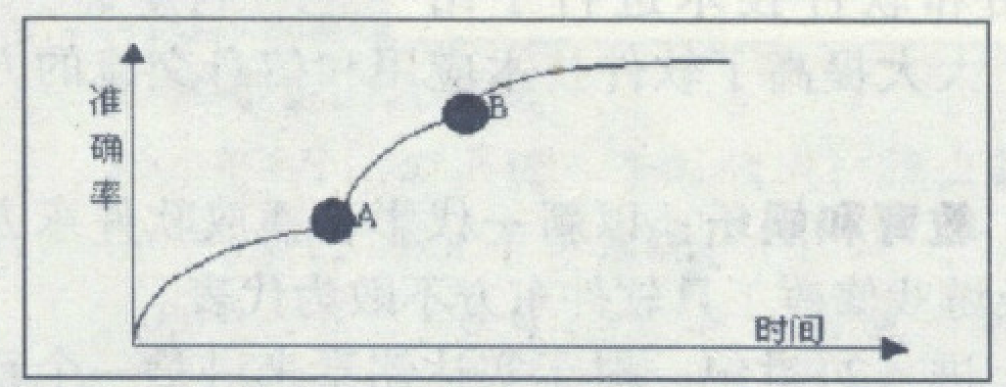
我们于2000年推出的i软件系列产品：东方三王、东方虹等，在2001年将有一个显著的变化。在2000年推出第一个版本后深刻理解了用户对互联网软件功能、服务的需求后，我们将推出在性能上更加适合用户需求，更全面提供用户服务的i软件新一代。目前新一代产品已经基本完成，正在进行网络服务中心的建立，到春节前，2001年准备推出的7个相关软件的服务中心将全部建立完成。我们不但根据用户需求和实际价值推出性价比高的产品，还可能免费为用户提供产品，我们也将在用户享受增值服务的过程中获取合理的利润。

用户将逐步冷静面对低价产品，将逐渐选择自己需要的产品，经过1999年底的低价风暴和2000年低迷的低价市场，用户也逐渐冷静和成熟：并不一定低价软件就要买，价格高的软件就不买，而是需要的软件我就买，我才买，这是市场成熟的重要要素。市场的这种成熟，必然导致厂商研发高价值的软件，从而使软件的品质、种类、性能将会大幅度提高。竞争将会更有利于行业积极向上发展。因此，2001年将是有生命力的企业蓬勃发展的一年。


何恩培与员工交谈

互联网将为软件业带来新的商机，无论互联网在资本市场怎么被冷落，互联网作为人们新的生活方式，必将势不可挡地蓬勃发展，它将融入我们生活的每一个环节。经过1999年和2000年互联网和软件的相互促进适应，人们已经认识到互联网不再是取代软件的，而是为软件的发展带来新的机遇。今年我们实达铭泰i软件的提出、实践，以及和微软不谋而合的.net战略的提出，表明新领域的软件已经启动，2001年将是蓬勃发展的一年。

互联网的出现促进信息本地化软件，互联网的出现使地球成为一村，信息量和信息交流速度成指数倍增加，而人们的语言能力却不能迅速提高，这样信息本地化软件将是软件领域的重要任务，这两年翻译词典软件的火暴和流行就是一个极好的佐证。东方快车之所以成为用户首选的翻译软件，我想信息交流速度的加快、信息量的迅速增加在推动用户购买。但2000年翻译软件没有1999年火爆，事实上是因用户需求的不断提高，对翻译软件提出了更高要求。自动翻译软件目前正在度过瓶颈期。2000底推出的东方快车3000在翻译瓶颈上前进一大步。从我们目前的研究进展来看，2001年基本突破瓶颈，翻译质量全面提高。翻译水平的提升过程经历下图所示的曲线，东方快车已经到达A点，A点前一段正是2000年经过的平缓提高，幅度稍有提升的一段，预计2001年下半年我们的新引擎将成熟，翻译效果大幅提高将达到B点，我相信，对于渴望迅速获得翻译结果的人，B点将是他们盼望已久的，B点也将是明年翻译市场的沸点。



在信息本地化领域，我们已经拉开了阵势，不但有面向大众用户的东方快车，2000年年初我们还前瞻性地收购了专业翻译软件公司雅信诚，其开发的雅信CAT不但通过信息产业部的鉴定，而且获得2000年国家重点新产品称号，仅一年的时间已经受到专业翻译人员的广泛关注和欢迎，在专业翻译市场成为第一品牌，广泛用于专业翻译人员、翻译公司、本地化解决方案等，2001年雅信CAT应该是收获的一年。

互联网的出现使原来孤立的计算机和局域网成为全球互连的Internet的一部分，计算机安全必将成为这个时代的主要课题。近几年杀毒软件市场异常火暴，互联网立下了汗马“功劳”，2000年杀毒软件出现三国演义，是这个市场竞争白热化的一个体现，这种白热化酝酿了新的商机。白热化从某个角度来说是产品雷同过多的标志，这事实上相当于上图中的A点，人们在A点时就会等待创新的产品出现，很可能被实达铭泰抓住这个机会。事实上我们有一个小组从1993年就开始了计算机安全的研究，1994年就有一款安全产品通过科委的鉴定，由于当时力量不足以成为畅销一时的地方品牌，这些年，这个小组一直致力于全新安全模式的研究。

2001年，该是他们拿出成果的时候了。

2000年我们已经切入移动设备软件的研究，这也是我们在2001年一个重要的产品线。我们已经看到，移动设备将迅速普及，未来的终端中计算机的份额会越来越小，将会被各种各样功能方便的移动设备取代，这又将是一个巨大的软件市场。


未来的办公大楼

实达铭泰的产品在国际市场上一直都有销售，只不过以前是被动的由当地代理进货销售，从未全方位地做过市场。2000年我们已经在产品国际化上进行了充分的准备，在市场国际化上也进行了充分的铺垫，2001年应该是大展宏图的一年。事实上我们一直认为所谓民族软件，不是一天到晚守着国内市场，不让别人进来，更重要的是让老外用咱中国人的软件，让他也感受中国人开发的软件给他带来的方便，因此，软件国际化是这个开放的时代必须有的一个特色。实达铭泰将不断努力，将世界知名软件品牌作为自己的奋斗方向，为中华民族争光。

实达铭泰2000年大事记

2000年12月30日东方快车3000专家版上市，表明实达铭泰已经占据了翻译软件领域的高低端；

2000年12月28日东方快车3000标准版、东方影都立体版、东方网页王Ⅱ同期上市；

2000年12月东方快车在中国翻译家协会等权威单位组织的调查中，荣获翻译软件市场占有率第一名；

2000年10月28日东方影都上市，拉响实达铭泰进军影音播放软件的号角，并在上市一周后登上连邦软件销售排行榜榜首；

2000年10月东方快车荣获《软件报》十佳软件称号；

2000年8月28日东方虹上市，并在同年12月被《大众网络报》评为最佳网络软件；

2000年8月 “雅信CAT” 被列入2000年国家科委重点新产品计划；

2000年雅信诚公司加入中国科学院翻译工作者协会并成立计算机翻译分会，同年，论文荣获科技翻译年会创新奖，及荣获多语翻译年会优秀论文奖；

2000年8月20日实达铭泰总经理何恩培受邀出席在北京举行的第16届世界计算机大会，并在会上发表主题演讲未来是i软件的世界；

2000年8月实达铭泰旗下www.soyou.com网站入选“赛迪杯”十佳中文网站

2000年8月在《电脑商情报》优秀网站评比中，实达铭泰旗下www.5196.com荣获最佳购物网站称号；

2000年6月在《电脑报》组织的“最受用户喜爱的软件”评比中，东方快车以绝对优势被评为翻译词典类软件第一名；

2000年5月实达铭泰获得香港福达万国集团投资；

2000年5月18日国内首批i软件产品——东方网页王、东方购物王、东方拍卖王问世；

2000年5月召开“所有杯”大学生电影节；

2000年4月7日信息产业部对i软件的概念非常关注并组织召开“互联网时代的软件”研讨会；

2000年3月22日举行“i软件——缔造互联新世界”新闻发布会；

2000年3月18日东方快车典藏版上市，标志实达铭泰全面跨入多语种翻译领域

2000年3月东方快车世纪号荣获连邦软件大世界国产十佳软件称号；

2000年1月东方快车世纪号获《电脑报》评选“编辑选择奖”称号。

资料

北京实达铭泰成立于1998年8月，前身是北京铭泰科技发展有限公司，位于北京高新技术产业开发区，主要从事工具软件及其它应用软件开发、销售与项目合作，是国内知名的通用软件公司。

实达铭泰以汉化翻译软件东方快车为发展起点，推出了“东方快车系列软件”，包括智能汉化软件东方快车、全功能网络工具东方网神以及多功能反黄软件东方卫士、游戏汉化修改工具东方不败等优秀软件。并首批推出了i软件”产品东方三王（iSHOP 东方购物王、iBID东方拍卖王、iPAGE东方网页王），以及东方虹网络平台软件和播放软件东方影都。

编辑导语

世上往往很多事情都有相似之处，物以类聚，人以群分更是至理名言。这不，杂志社编辑大致分成应用和娱乐，彼此的兴趣爱好也颇有雷同。时下，应用部门又刮起了桥牌风，每到周末总有数人研究52号文件，当然内中高手荣幸之至，因为比赛的结果是谁坐庄晚餐，在这里告诉大家，Walker与我已享受4次款待了，而阿飞的钱包则变薄了。

不过人总有不顺心的时候，大家还记得我的长处吧，想当初我是凭技艺考进杂志社的，也因此得了一个绰号“李红警”。现在想起编辑们的车轮战还记忆犹新，当时的最高记录是“吕布战三英”。也许是将他们打得太惨了，现在2代已经出来很长时间了，当我邀战时，还是无人与我单打独斗，还美其名曰“你再练3月吧”。说实在的，一件事物如果你能进行深入的研究，掌握到它的精髓，那你就有了相应的资本，就拿2代来说吧，我举一个例子恐怕99.99%的人都不知道，原来事情是可以这样的。大家知道工程师等人类可以进入运兵车偷袭对方基地，在战争先期不失为一个比较好的办法，而如果你看到对方基地内有几只狗，你肯定会想不能采用该方法了，其实还是可以的，你了解吗，2代中从重工出来的蜘蛛也可以进入运兵车，想想看，如果你车内除工程师外还装有2个蜘蛛的话进入对方基地会有什么样的结果:)。除此之外，我还发现若干秘技可供在实战中使用，在此就不多说了，如果有人需要可以来信索取，在这里如果都讲的话，编辑部的人就该都学会了，我还怎么称霸一方呢。

好了，与大家聊些家常，希望朋友们如果有独特经验的话也能告诉我，彼此促进么，也许将来的某一天，你我会坐在一起共同探讨即时战略的真谛。

等你，朋友！

独孤求败　李红警



Win2000杀毒软件自升级

安徽 李红

Win2000以前所未有的稳定性和安全性吸引了众多的铁杆用户，特别是企业用户，但许多病毒也奔向Win2000，大家依旧生活在病毒的阴影中，我们还得准备几套杀毒软件，进行没完没了的升级，才能避免病毒的破坏。很多新手买回杀毒软件后，却不知道升级，几年如一日地用“原版”杀毒，殊不知，全球每月有250多种新病毒出现，你的“原版”并不能清除新病毒！还有一些新手想升级但不知如何升级。本文将给这些朋友详细介绍Win2000平台杀毒软件的升级方法。

笔者在写此篇文章时，Win2000平台杀毒软件主要有国内的KILL2000专用版、金山毒霸、趋势毒霸2000（PC-cillin007）、瑞星杀毒软件、行天98 for Win2000，而DOS/Win98时代流行的KV300、VRV等杀毒软件均不能在Win2000平台上运行，主要是由于它们不支持NTFS分区和最新的Win2000底层技术。国外开发的有Norton AntiVirus2000、AntiViral Toolkit Pro和McAfee VirusScan，下面就介绍这些软件的升级方法。

一、KILL2000专用版

KILL病毒库平均每月更新2次。如果用户机器上的KILL病毒特征码文件15天未更新，KILL程序主界面会提示用户立即更新，KILL的自升级方式如下：

1.自动更新

启动Win2000前打开MODEM电源，连上电话外线，在Win2000中运行KILL2000，然后点击KILL主画面的“更新”按钮，出现即时更新画面；单击“下一步”，KILL会自动拨通Internet连接到KILL下载站点，自动检查网上升级文件与用户机器上的病毒特征码文件版本是否相同，如果不同，则下载最新版的特征码文件，并自动搜寻KILL所在目录，更新硬盘上KILL目录下相应的特征码文件。整个更新安装过程完全自动，操作简便。

2.手动升级

打开浏览器访问WWW.KILL.COM.CN站点，点击“软件升级”进入升级页面，点击“NT&2000”进入下载页面，用FlashGet、NetAnts等下载工具从网上下载自解压缩文件“upKillnt.exe”，下载完成后，确定退出KILL程序，在“控制面板/管理工具”的“服务”中停止



“KILL Anti-Virus Server”和“KILL Exchange AV Server”服务，然后运行自解压文件upKillnt.exe，出现“KILL安装画面”，按照安装向导的提示，一路点击“下一步”，即自动完成特征文件的升级工作。

二、金山毒霸

金山毒霸有免费测试版和零售版2种，自升级方式如下：

1.自动更新

在Win2000中运行硬盘版的金山毒霸，然后点击“工具”菜单中的“更新金山毒霸”，确认更新，程序会自动连到金山毒霸下载站点，自动检查、下载、更新病毒特征码文件，免费测试版没有该项功能，其它功能同零售版完全相同。

2.手动升级

访问金山毒霸网址http://antivirus.kingsoft.net/，点击“免费下载”，进入下载页面，选择一个速度快的镜像站点，然后选择下载“金山毒霸免费测试版”（即文件Kav2000b. exe）或“病毒数据库文件”(Kav2kupd.exe)，下载完成后，运行下载文件，依提示一路NEXT即可。

三、趋势毒霸2000

趋势毒霸是首套获得Windows 2000认可资格的防毒软件，在其众多新增功能中，最强的就是能够提供日常Internet活动的全面保护，有2种升级方式：

1.自动升级

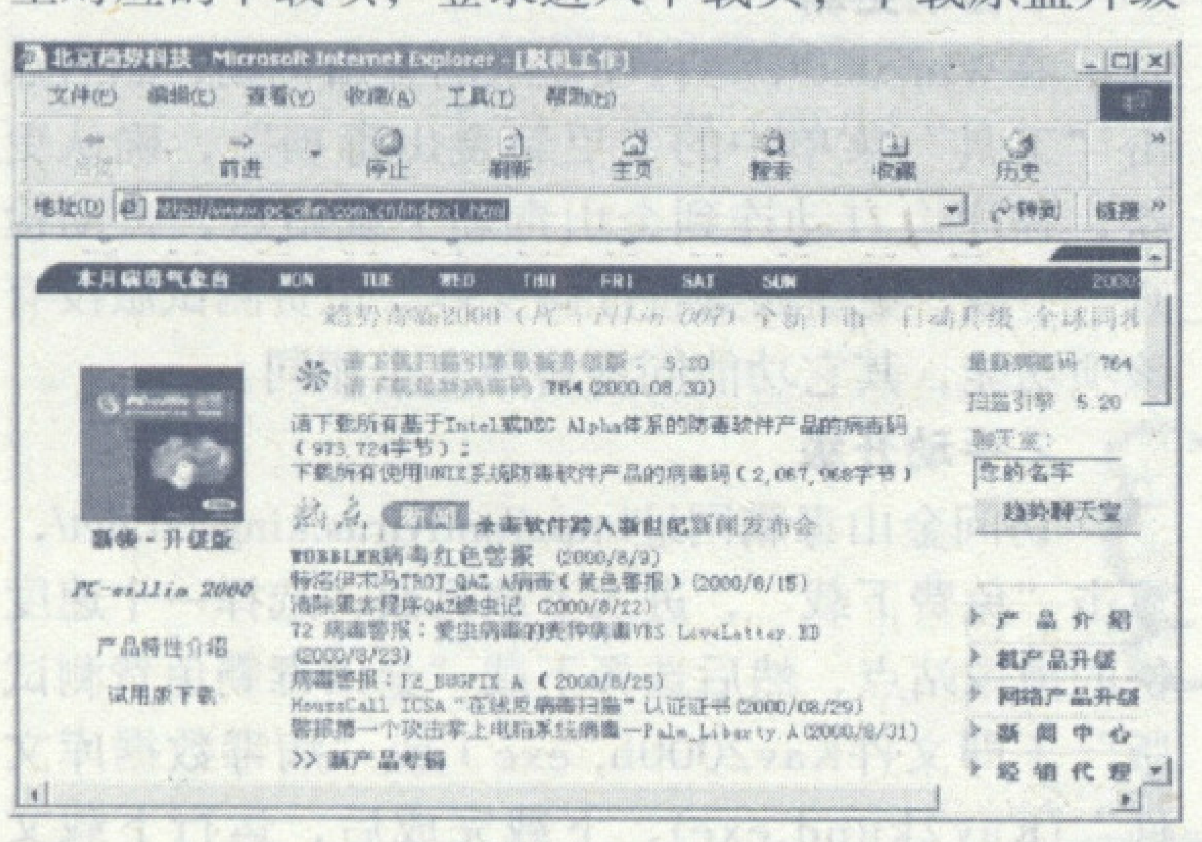
运行趋势毒霸2000，按菜单左下方的“更新”按钮，出现“立即更新”和“以后更新”两个选项。选“立即更新”，在右窗口中则可以选择以“从驱动器”或“从Internet”2种方法，“从驱动器”即通过软盘上的病毒更新文件来更新病毒码，而“从Internet”则是直接通过互联网下载病毒更新文件，比如我们选择这种方式，程序会自动连上趋势毒霸的服务器，自动下载最新病毒码、进行更新；选“以后更新”，则需要设置“起用启动更新”或“起用计划更新”2项，前者设置开机后多久进行更新，后者则是按日子进行“更新”。

2.手工升级

也可以手工升级该软件，方法是：访问http://www.pc-cillin.com.cn/index1.html，点按“请下载扫描引擎最新升级版5.20”下载升级扫描引擎，点按“请下载最新病毒码764”下载最新病毒码，完成下载后，运行下载文件进行安装，安装时程序会先扫描机器的“Boot Sector”及其他程序，检查系统是否已被病毒感染，确保程序安装时不会被病毒感染，然后据提示一路“下一步”即可完成。

四、瑞星杀毒软件

瑞星杀毒软件平均2周升级一次。自升级方法是：访问瑞星公司主页www.rising.com.cn，必须进行用户注册，取得用户名和密码，然后用它们再进行用户登录，进入“软件升级”网页，选择产品类型对应的下载项，登录进入下载页，下载原盘升级



程序ravcpic.exe（图形版）或ravcchar.exe（字符版）或ravchd.exe（硬盘版），下载结束后，在Win2000中运行下载的程序例如ravchd.exe，如要安装ravcpic.exe（图形版）或ravcchar.exe（字符版），需将A号、B号和C号软盘全部取消写保护，根据提示进行升级。

五、行天98的升级

行天98（AV98）采用下载后运行升级文件的方法升级：访问http://www.sdxf.com.cn/，选择“下传升级”，调出“软件升级”页面，选择下载“行天98 1.0.2.075e for windows 95/98/me/nt/2000/whistler/DOS 32（对应文件av98s75e.exe）”和反病毒升级库（对应文件avup0905.exe），完成后，先关闭行天98，在控制面板中卸载老版本，再运行下载文件安装新版本。

六、Norton AntiVirus2000

该软件的升级分为在线和离线2种：

1.在线升级

运行Norton Antivirus,点击“LiveUpdate”按钮，然后鼠标单击“下一步”，“自动更新”会连接ftp://update.symantec.com网站，下载最新的病毒码、自动完成安装更新的动作。

2.离线升级

访问http://www.symantec.com/region/cn，下载升级程序文件，然后执行该文件，据提示进行升级。

七、AntiViral Toolkit Pro

AVP是俄罗斯人开发的、在国外评价极高的杀毒软件。它的升级方式有2种：

1.在线更新

运行程序，选择“Tool菜单/update now”，点击“next”即可自动在线更新、升级，更新完后自动挂断，在软件窗口的状态栏中会显示更新日期和可查杀病毒代码记录数量。

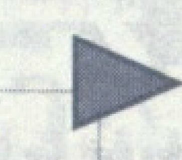
2.手动更新

访问http://www.avp.ch，每次应从一个固定的网址下载相应的升级文件，选择下载每周升级文件（Weekly）或本年度初次升级以来所有更新的病毒代码（Cumulative），下载结束后，解压下载包，运行其中的update.exe即可升级。如具备上网条件，最好采用第1种方法升级更新。

八、McAfee VirusScan

VirusScan5.0有自动更新功能，运行它，在菜单上选择“UPDATE”按钮，系统将自动连上服务器下载更新病毒库，您也可以手动更新病毒库和扫毒引擎，访问http://download.mcafee.com/updates/4xa.asp，选择“Download now”下载更新文件，然后运行该文件更新安装，依提示操作即可。

自制MP3播放器程序



宇风多媒体工作室

对如今花样频出，数量众多的MP3播放程序，你觉得满意吗？也许你曾经希望自己也能做出一个很个性化的MP3程序在朋友面前炫一炫，只是无奈自己是一名有假包换的编程门外汉而对此无从下手。难道不懂那些晦涩的编程语言，就没有别的方法能作出这样的程序来吗？哈哈，现在借助多媒体创作工具，你也能很轻松地做出很酷的多媒体程序，小小的MP3播放器自然不在话下。不信？你往下看。

我们将使用Multimedia Builder 4.7来完成这个制作过程，在制作完成后，生成的程序将可独立运行。你可以到http://www.yufeng21.com的“资源下载”栏目中下载该程序，大小约4.6MB。Multimedia Builder是一个小巧而全面的多媒体制作程序，而且使用简单，获得ZDnet五星评价。下面就让我们开始用它来打造我们自己的MP3播放程序吧。

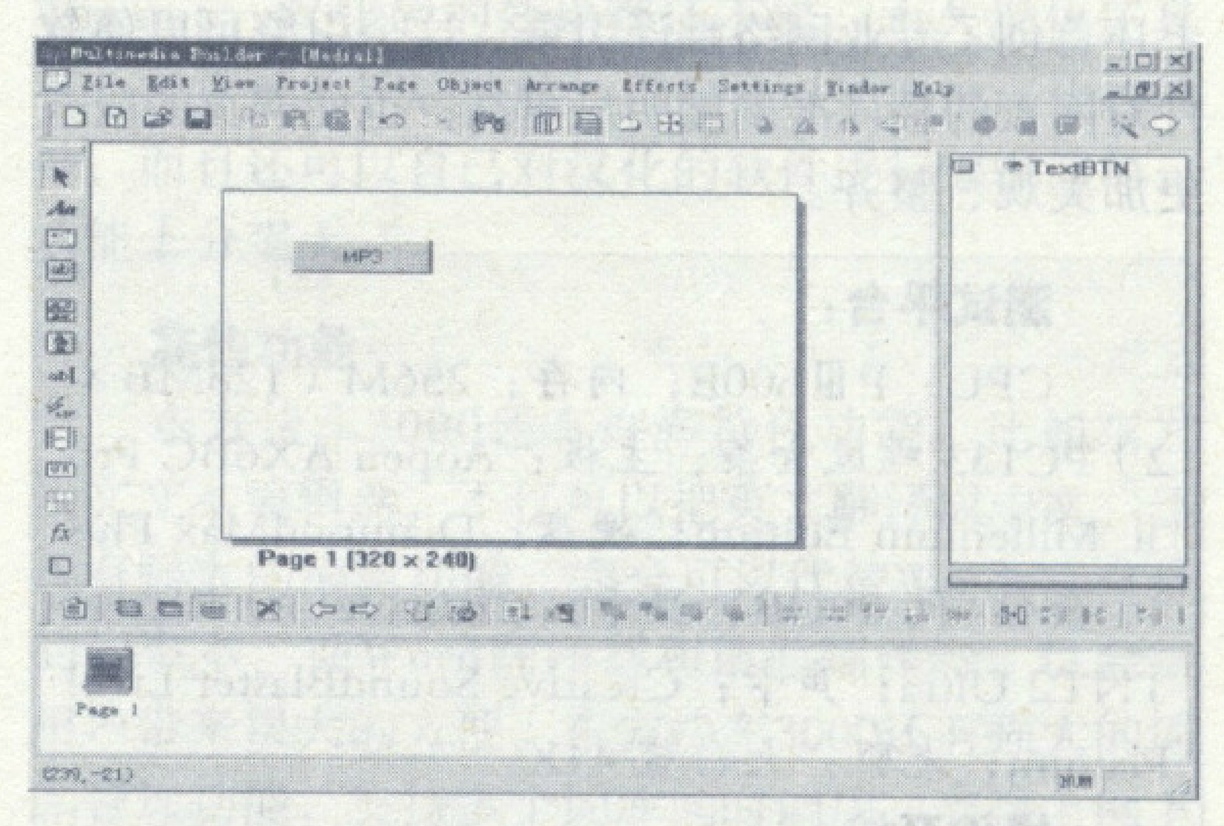
安装完成后启动Multimedia Builder。在这里我就不介绍程序的总体界面了，因为本范例只需要用到Multimedia Builder的一小部分功能。

现在找到Project菜单，选中General Setting，先对程序整体进行设置。在这个范例中，我不想使用过多的特殊设置，只要改变程序界面的大小（Window Size）为Width 320、Height 240，单击OK。现在程序的界面变成320×240。在这个设置对话框中，还可以指定程序标题栏的文字，全屏显示，判断当前显示色彩数等许多选项，在此不作详细表述。

单击工具栏中的文字按钮图标，然后在程序区域中点一下，建立一个文字按钮。（如果你喜欢，也可以插入一张图片，或其他的物件）。双击该按钮，出现文字按钮属性设置窗口。在这个窗口的“Text”栏中，输入按钮上将显示的文字，输入“加入MP3”；在ToolTip中输入“建立MP3的播放列表”，程序运行后，当鼠标停留在该按钮上时，鼠标下方将显示这段提示文字。

然后我们给它添加“加入MP3到播放列表”的功能。单击Actions栏中的记事本图标，设置文字按钮的动作属性设置。在出现的对话窗口中，单击Start Clacking栏的魔术棒向导图标。在出现的窗口中，单击Action栏的下拉菜单，选择“MP3ListEdit”。单击OK。然后一路单击OK，回到程序主界面。

除了添加列表的按钮外，我们还需要“播放列表歌曲”、“下一首歌曲”、“前一首歌曲”、“停止播放”、“退出”5个按钮才能完成一个最简单的MP3播放程序。要添加这些按钮，需要重复文字按钮的动作，然后在做按钮外观的Text属性中，输入不同按钮的文字。在设置按钮动作时，在下拉菜单中选择“MP3ListPlay”代表播放列表歌曲，“MP3ListNext”代表下一首歌曲，“MP3ListPrev”代表前一首歌曲，“MP3stop”代表停止播放，“Exit”代表退出。



好了，一个MP3播放器程序的基本功能都完成了。现在如果我们给它加上音量控制，就更完美了。

加入文字按钮，分别建立“加大”、“减小”两个按钮，按照前面的步骤，分别设置动作属性为“VolumeUp”、“VolumeDown”。

好了，一个MP3播放器程序完工了。现在要将工作成果编译成一个可执行文件。

选择File菜单的Compile选项，选择Locate按钮设置文件要放置的位置。单击OK按钮。完成后出现一个提示框，你可以试运行也可以选择“OK”退出。这样一个MP3播放程序就诞生了。

在使用时，点击“加入MP3”按钮，会出现一个窗口，将你想要播放的MP3拖放进去，单击OK。点击“播放列表歌曲”就行了。

是不是很简单，快试试吧。你也可以用图片来美化这个程序，不过需要你对它有个比较全面的了解才行哦。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第3期/BBX/下。

东方快车3000测试报告

晶合实验室

东方快车是大家较常用的英文翻译软件，北京实达铭泰公司最近推出了其最新版本——东方快车3000。该软件是一款“全自动智能汉化翻译软件”，与前一代产品相比，东方快车3000在实用性、兼容性、翻译功能等方面都更完善。东方快车3000首创全自动翻译引擎，不仅可以全自动翻译英文，还可以转换10多种中、日、韩三国的编码。启动任何一个英文或其他内码的软件、网页、文本框，东方快车都会自动对其进行翻译或内码转换，使其变成中文，而且所有过程全部自动实现，无需手动干预。东方快车3000在全自动翻译引擎的基础上还首创了专业网络翻译引擎，这个引擎可以使软件对网页的翻译准确度明显提高，也使网页的版式更加美观、整齐。

测试平台：

CPU：PⅢ600E；内存：256M（128MB×2）PC133 樵风金条；主板：Aopen AX6BC Pro Ⅱ Millenium Edition；硬盘：DiamondMax Plus 40 金钻4代 20GB；显卡：Creative 3D Blaster TNT2 Ultra；声卡：Creative SoundBlaster Live! Platium；光驱：大白鲨 44X

操作系统：

Windows 98 SE+DirectX8.0

安装和卸载

东方快车3000的安装采用Windows标准安装方式，非常容易，不过记得最后要安装“英文语音发声引擎（TTS）”，不然东方快车3000就无法发声了。安装完毕后程序会自动在开始程序、桌面和快速启动栏中建立快捷方式，以便用户快速启动相应程序。东方快车3000的卸载可以在控制面板里进行，也可以使用东方快车3000自带的反安装程序，无论使用哪种方法都可以很干净地将东方快车3000从硬盘上删除。安装中有一点不便之处就是如果电脑内安装有东方快车以前的版本，则需要先将以前版本删除，经测试如不卸载的话运行中会有功能冲突。

界面与人性化

大众软件 评测报告
2001年第02号
晶合实验室
POPSOFT MAGAZINE

东方快车3000重新设计了软件的操作界面，界面更加友好、美观和易于操作，提供了流行的换肤功能，有40多种内置方案可供用户选择，并允许用户自定义。执行东方快车3000的主程序后会出现一个工具条，这就是东方快车3000的主界面（如图），它会自动在操作窗口之间移动，具有自动吸附窗体的功能，用户不必担心前面的窗口会妨碍工具条的使用。用户可以通过这个工具条调用东方快车3000的所有程序，包括“即指取词（取词翻译）”、“东方快文（全文翻译）”、“东方快典（字典查词）”、“永久汉化（软件汉化）”、“东方网译（网络翻译）”和“东方快码（内码转换）”。还可以通过工具条上的快捷按钮进行翻译、取词和内码转换。

资源占用、稳定性和兼容性

东方快车3000对系统资源的占用率不大，系统资源占用5%，用户资源占用5%，GDI资源占用4%。软件的兼容性也不错，安装后没有和其他软件产生冲突，我们分别在Windows95/98/Me/2000操作系统中进行了安装与使用测试，未发生蓝屏现象，运行稳定。

功能测试

东方快车3000的功能很多，这里我们着重对东方快车3000的主要功能进行测试。

自动翻译

运行东方快车自动翻译后，程序会对屏幕上的软件或窗口进行自动翻译。我们测试软件使用的是Winamp2.71，打开自带的英文Readme文件，然后进行自动翻译（图1，Winamp的中文Readme）。东方快车的自动翻译功能可以将整段英文翻译过来。接下来我们又检测了运行中软件英文菜单的翻译，同样使用Winamp2.71，英文菜单被很好地翻译过来，我们还分别测试了ACDSee、Photoshop等多个英文软件，翻译效果都不错。只要选择了自动翻译功能，在运行英文软件时，东方快车3000都可以将其自动

图 1

汉化，从而方便了广大用户。最后我们集中测试了该软件文本翻译的功能，选材有英文名著《简爱》和《呼啸山庄》片断，以及微软中国研究院编著的论文集片断，测试结果我们认为在人工智能翻译领域没有突破性进展的情况下，该软件翻译功能还是比较优秀的，另外，在测试中我们发现，通过其他翻译器翻译的文本不如东方快文中的翻译结果，更为有趣的是，东方快文中《简爱》的翻译结果与前一版本《东方快车》典藏版的翻译结果相比，二者之间一字不差。

东方快典

看到东方快典的界面觉得很熟悉，与金山词霸net.2001的界面有些相似，词汇量增加到50多万，具有同类软件众多优秀功能，包括鼠标取词、语音朗读、多连接解释翻译等等。我们在测试中输入了一些计算机专业的词汇，东方快典都可以给出正确详细的解释，在使用一些其他专业词汇时翻译效果也不错，看来多个专业词汇库同时调用的功能还是非常出色的。（图2，东方快典的主界面）

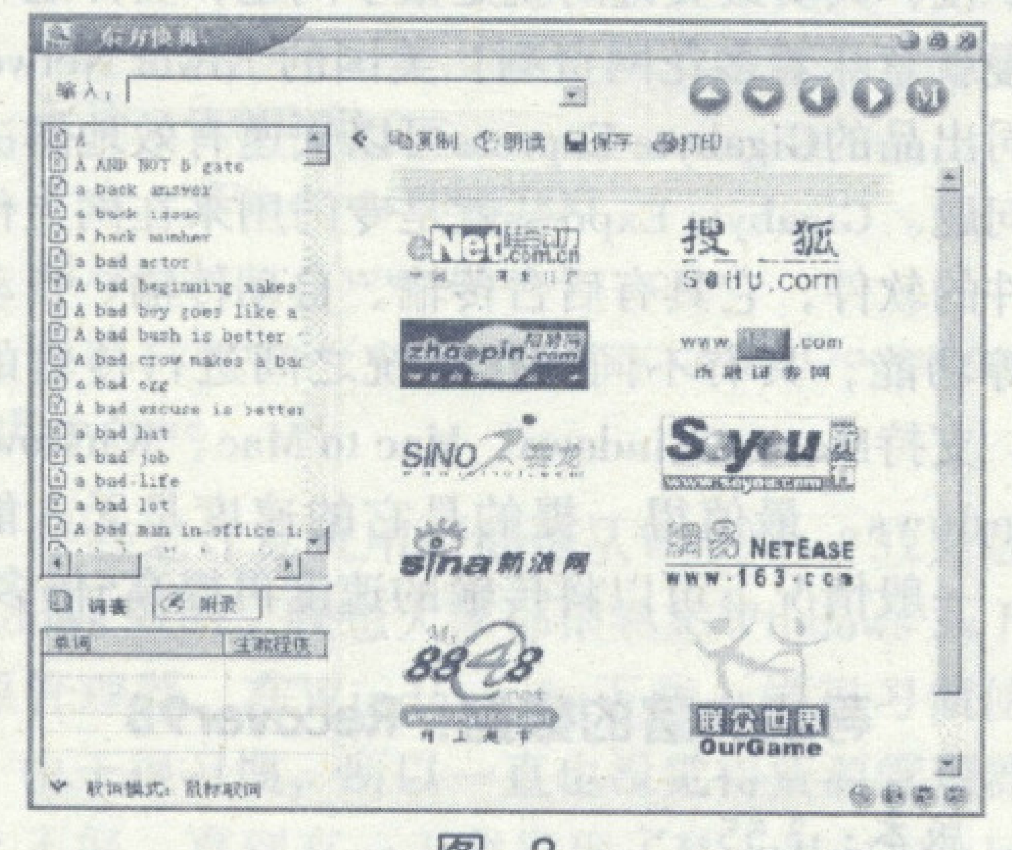


图 2

东方网译

东方网译是专门为IE做的设置。在东方快车3000安装完毕后，程序会自动在IE浏览器的工具栏中加入东方网译的快捷按键，用户可以在上网浏览网页时进行英文的翻译和内码的转换（图3，东方网译的工具条）。东方网译在英文网页的整屏翻译

东方网译 中 西 简 繁 对 码 注 设 停

图 3

上做得不错，我们登录了www.yahoo.com和www.anandtech.com这两个英文网站检测东方网译的翻译效果。www.yahoo.com是一个包含较多内容的综合性网站，可以检验东方网译的翻译词库所涉及的范围。www.anandtech.com是一个专业性比较强的计算机网站，可以检验东方网译的翻译词库的准确程度。

东方网译的翻译效果令我们比较满意，的确可以给英文不太好的朋友带来帮助。由于东方网译使用了全新的专业网络翻译引擎，翻译的准确度增加了，而且翻译后的网页也很美观整齐。不过在打开东方网译时，虽然软件宣称即时翻译网页，不会影响游览速度，但在使用中我们发现网页的浏览速度还是变得较慢。

永久汉化

东方快车3000自带800多个常用英文软件的汉化包，可以说覆盖面非常广，基本可以满足用户的需要。永久汉化运行后会先检测用户当前系统所安装的所有软件，然后将它们列出使用户可以进行选择汉化。我们测试了几个软件，比如说ACDSee和Winamp，汉化后的效果都还不错。永久汉化还具有非常丰富的扩展功能，用户可以还原被汉化的软件，而且还可以自己对汉化的软件进行编辑等等，功能十分强大。

其他功能

东方快车3000还有许多特色功能。比如东方快文文本编辑器，不仅可以把英文翻译成中文，还具有强大的编辑功能，完全可以代替Windows自带的记事本。而Word翻译器和帮助翻译器，也会给用户带来很大的方便。东方快车3000还有强大的词库管理功能，支持多个词库同时调用，支持上网下载最新的词库和软件汉化包。

综合评价

东方快车3000对软件、文本和网页的汉化比较出色，全自动翻译功能非常体贴用户，其独特的网络翻译引擎也使网页的翻译质量有了质的进步。还有一点要提到的，就是东方快车3000的启动速度，只需1秒就可以进入程序，非常快捷。但是东方快车3000也存在一些不足之处，如在使用东方网译时会使网页浏览的速度有所降低，必须卸载先前版本，东方快文与前一版本相比没有质的提高。

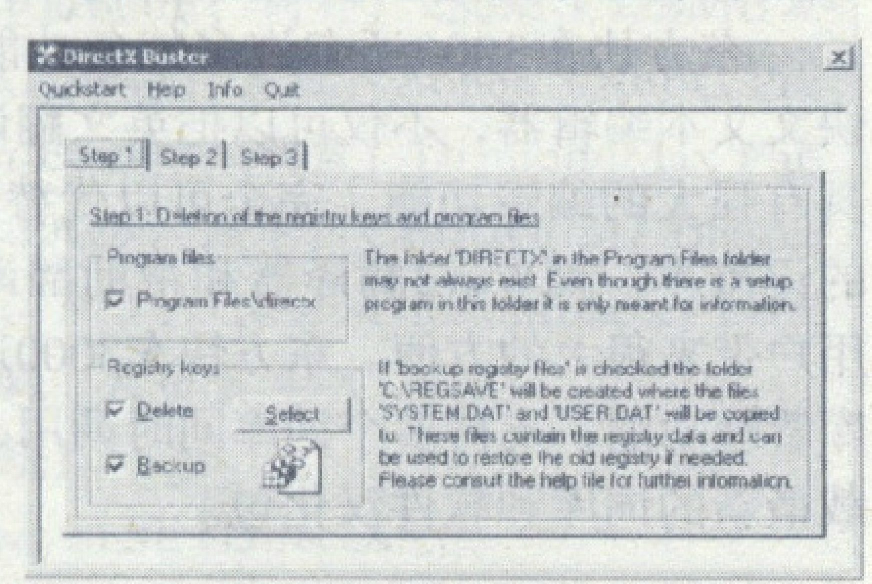
功　能	★★★★
稳定性	★★★★
易用性	★★★★
兼容性	★★★★☆
总　评	★★★★
晶合实验室	



DirectX清道夫：DirectX Buster

版本：1.33 Build 103
大小：1.86MB
平台：Windows 95/98/Me
网址：http://www.planetdiablo.de/wummy/dxb/index_e.html
下载：http://213.69.20.124/user/wummy/files/dxb133e.exe

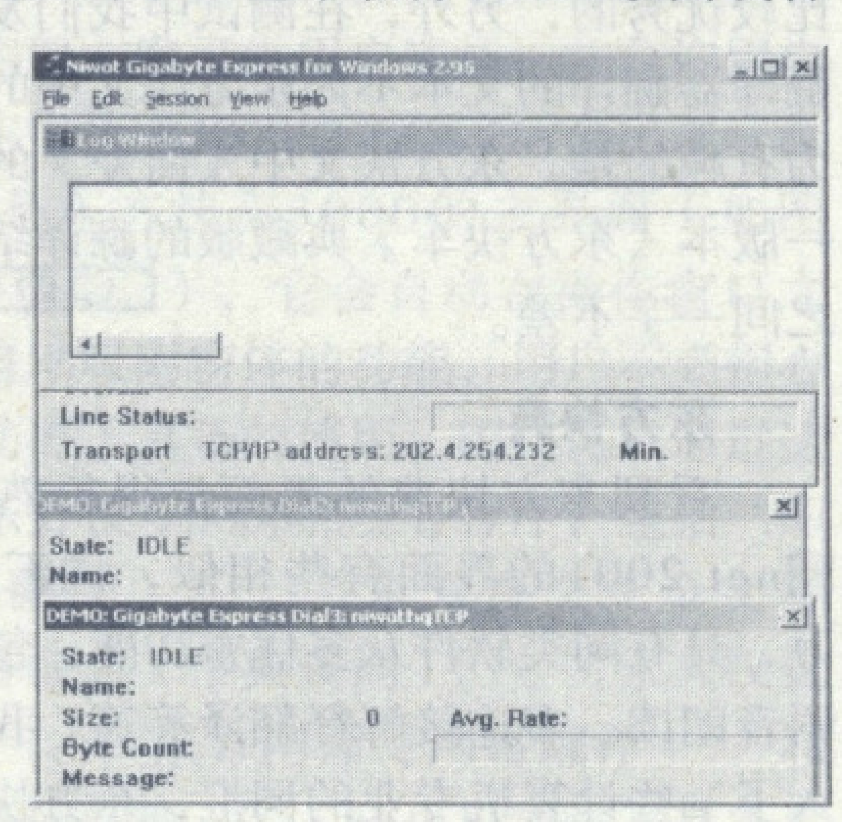
上期的软件新天地，我向大家介绍了微软公司2000年11月推出的DirectX 8.0的中文正式版。尽管DirectX 8.0无论在功能上还是在技术上都有很大的提高，有的朋友却认为DirectX 8.0没有以前的版本好使。这样就引发了一个新的问题，就是DirectX的卸载问题。微软公司提供了DirectX的安装程序，却没有提供该软件的卸载程序，这给很多用户造成了不便。德国的Dominik Schindler出品了一个小软件解决了这个问题，它的名字叫做DirectX Buster。DirectX Buster提供了一个向导式的卸载工具，能够帮助你从电脑中删除DirectX。目前可以卸载DirectX 5.0到8.0，且包括所有的最新组件。众所周知，以前曾经有一个很出名的DirectX卸载工具叫做DirectX Uninstaller，但它只对DirectX 6.0和7.0起作用，现在的DirectX Buster则可以解决更多的问题，我肯定这是最好的选择，试试吧！



网络传输新方案：Gigabyte Express

版本：5.013
大小：1.67MB
平台：Windows 95/98/Me/NT/2000
网址：http://www.gigabytex.com
下载：http://www.gigabytex.com/download/gbwd5013.exe

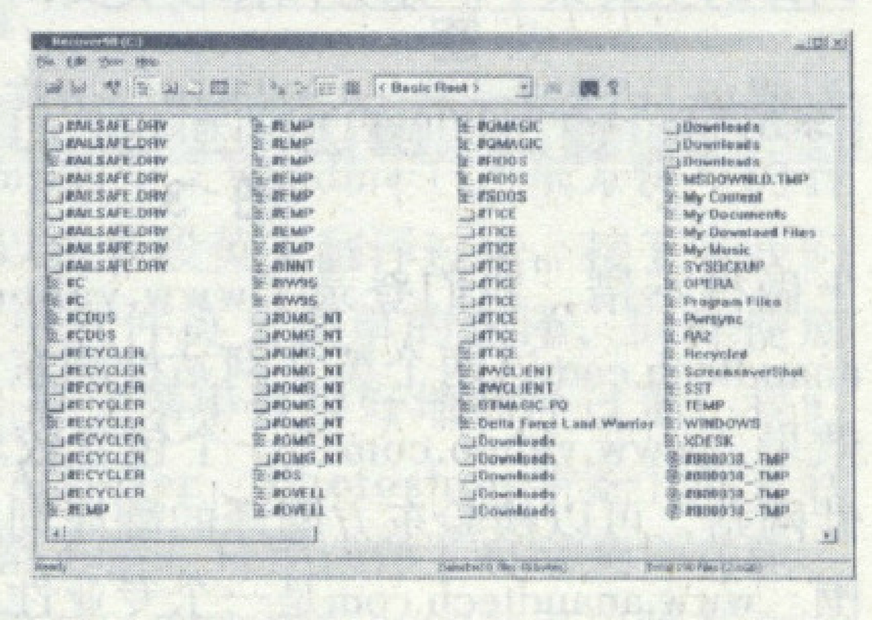
很多朋友在上网聊天时会相互交换一些文件，比如双方的照片、一些小软件、MP3歌曲或者是搞笑小游戏。我一般都是使用ICQ的文件即时传送功能。但是由于ICQ的服务器在国外，所以获得的速度总是不很理想。国内现在还有OICQ、TICQ、新浪寻呼等软件也具有文件即时传送功能，速度同样也不是很理想。这就给很多网民造成了不便，其实最关键的就是银子问题，要知道，速度慢就意味着多花网费啊！美国的Niwot Networks公司出品的Gigabyte Express可以快速有效地解决这个问题。Gigabyte Express就是专门用来在网上传输文件的软件，它具有后台传输、自动传输、自动压缩等功能，具有不同操作系统之间进行传输的功能，支持Mac to Windows、Mac to Mac、Windows to Windows。最值得一提的是它的速度是无人能敌的。一般情况下可以将传输的速度再提高5倍多。



寻找失落的数据：Recover98

版本：3.55
大小：413 kB
平台：Windows 95/98/Me/NT/2000
网址：http://www.recover98.com
下载：http://www.lc-tech.com/r98demo.zip

Windows的回收站是个很不错的东东，什么东西不想要了就往里一扔，想要的时候就去找找，还可以恢复删除的文件。不过Windows提供的反删除功能还是不够强大，比如说我清空了回收站，Windows

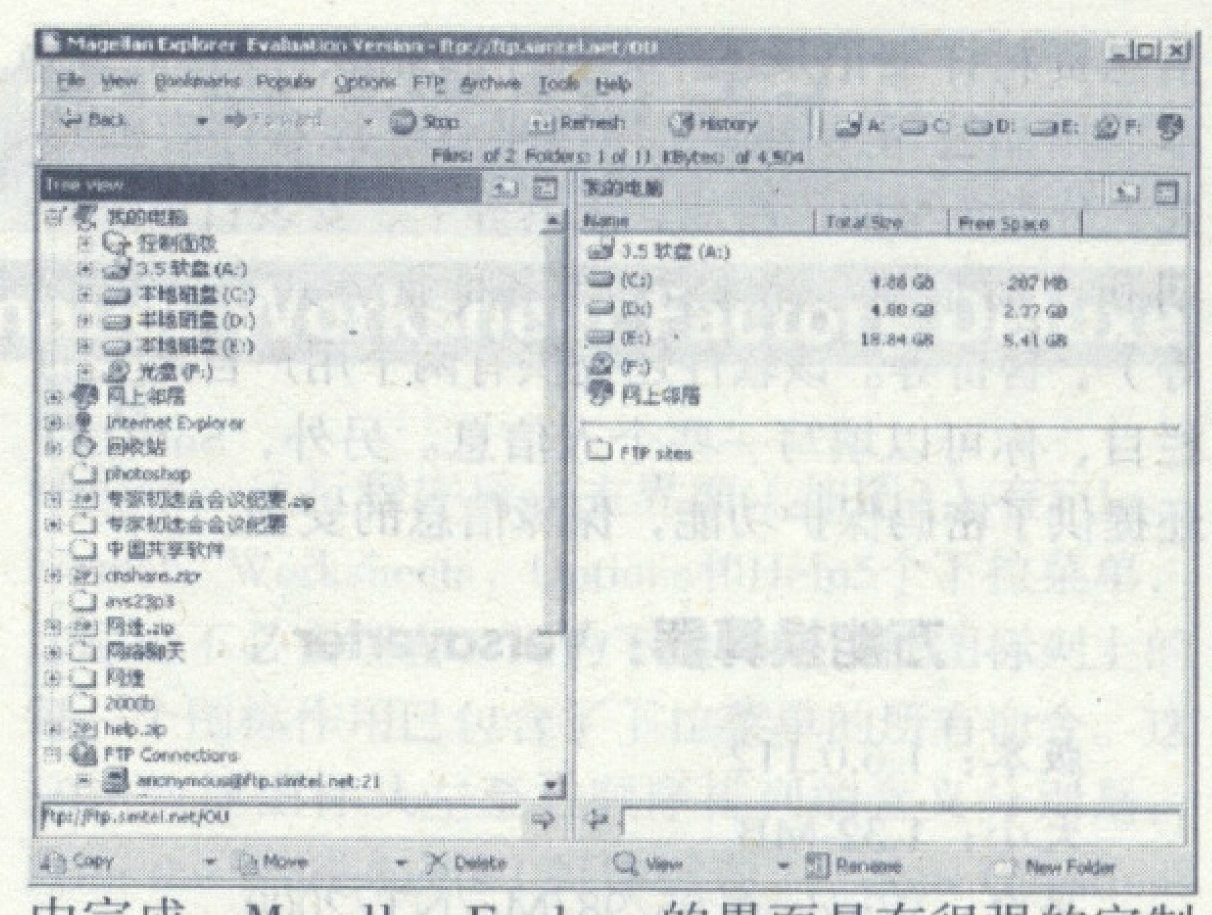


就不能再显示什么本领了。我们也知道Norton Utilities 2001具有更强大的回收站保护功能，但是它恢复的数据往往会出现一些小小的错误，比如说我删除过一个MPEG文件，我第一次恢复文件播放的时候出现了一些马赛克，而且每恢复一次马赛克就多一些。那么有没有更好的数据恢复软件呢？答案是肯定的！Recover98这个软件完美地解决了数据丢失后的挽回问题。Recover98可以让你从因文件系统破坏或被病毒损坏的硬盘或软盘中恢复文件。Recover98的工作原理很简单，它会在你硬盘上的每一簇上寻找被删除的数据信息，并保存成一个可视化的列表，以便于你选择哪些是要恢复回来的。也正是由于这个原理，该软件可以实现在磁盘被格式化（Format）之后再次找回所需要的数据。另外，Recover98还包括网络支持，可用在TCP/IP和IPX/SPX的网络中。

资源管理器替换最佳选择：Magellan Explorer

版本：2.41
大小：2.08MB
平台：Windows 98/2000
网址：http://www.enriva.com/
下载：http://www.enriva.com/Downloads/MagExp2.exe

一些老计算机用户都是从Windows 3x升级至Windows 9x的，我想大家都很熟悉Windows 3x下的资源管理器，在Windows 9x下我一样很习惯使用它。由于很习惯，所以一直也没觉得资源管理器有什么不好，直到有一天我发现了Magellan Explorer才下决心舍去这个老朋友。Magellan Explorer是替代Windows资源管理器的最佳选择，用户可以快速、便捷地管理本地或是网络驱动器上的文件。而且Magellan Explorer设计得非常贴近用户，它允许你选择它的外观是像Magellan Explorer本身还是像Windows Explorer，再或是Windows资源管理器的另外一个替代软件Windows Commander。不过现在看起来Windows Commander的功能的确一样很强大，只是它的外观看起来还是Windows 3x下的软件，不能不说是一种遗憾。现在有了Magellan Explorer就没有这个遗憾了。Magellan Explorer最大的特点就是网络功能非常强大，不仅可以利用其FTP功能发布网页，而且还可以下载打开ZIP文件，甚至还能够浏览图片。所有的操作都在其漂亮、易用的界面

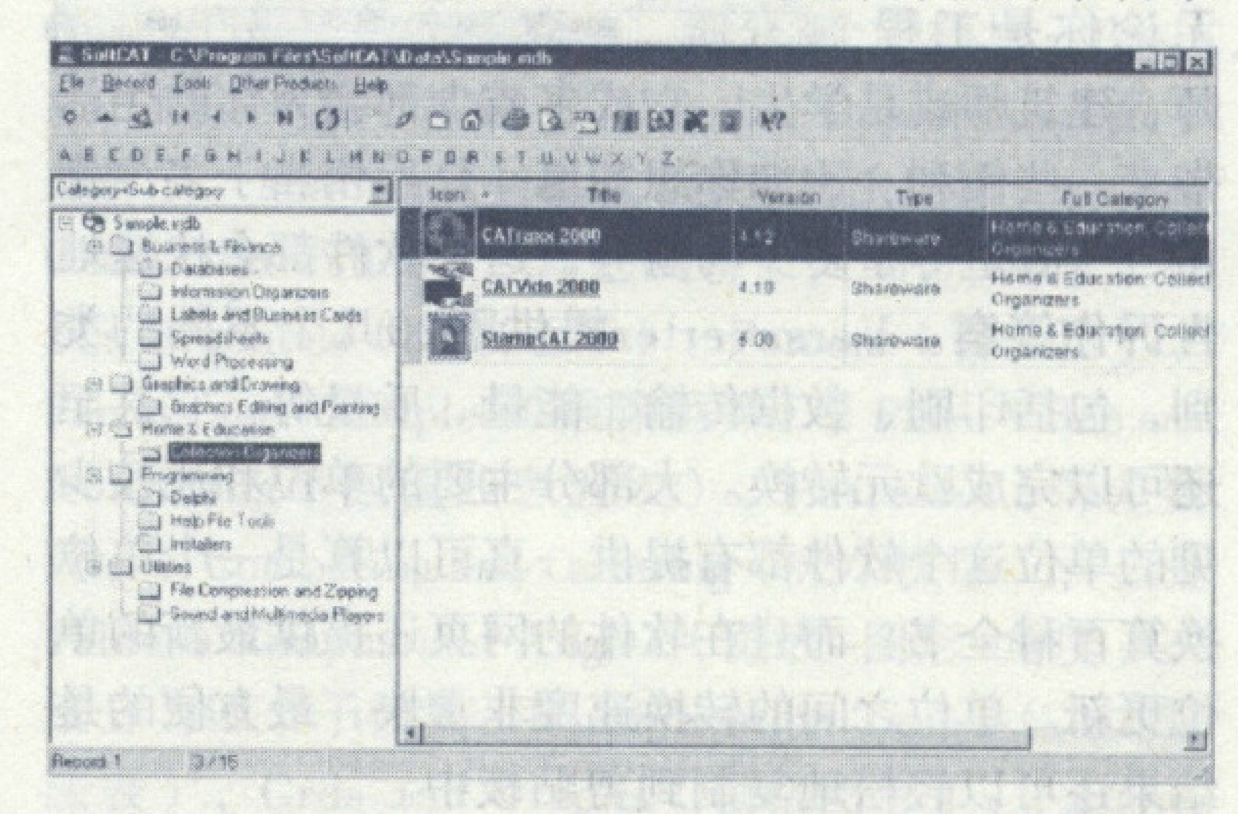


中完成。Magellan Explorer的界面具有很强的定制功能，提供了100多种选项使你完全可以将其设置得更合自己的味口。另外，Magellan Explorer可以让你像在浏览器中一样浏览文件夹、FTP站点、压缩文件，而且它还有书签、历史记录、前进、后退等功能按钮。

应用软件管理专家：SoftCAT

版本：1.20
大小：2.34MB
平台：Windows 95/98/NT/2000
网址：http://www.fnprg.com
下载：ftp://ftp.simtel.net/pub/simtelnet/win95/database/softct12.zip

相信每一个计算机用户都会和我一样，在机器里安装着大大小小这样那样的软件。不过软件装多了，就不能准确记住每一个软件都在哪个目录



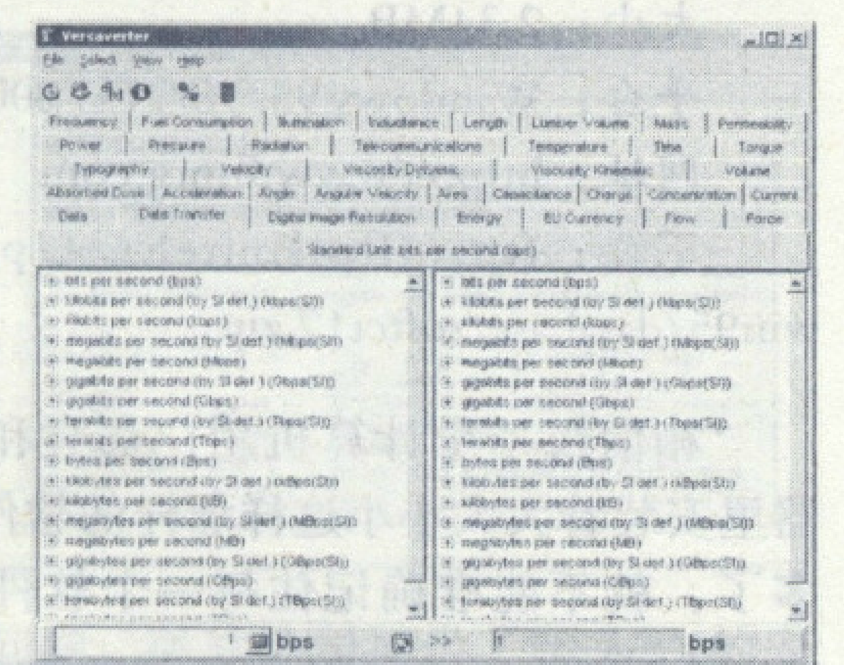
下，是做什么用的。于是我的机器里就会多一个记录文件，来帮助我记忆，这样似乎会好一点。最近我发现了一个更好的软件可以帮我解决这个问题，它就是SoftCAT。SoftCAT就像一本详细相册，不但可以把软件运行界面显示出来，还可以把软件各个

信息资料详细记录下来。其中包括软件名称、版本、出品公司及网页、操作平台、原程序存放形式、分类(桌面、游戏、工具等)、安装目录、日期和注册信息、软件性质(商业、共享、免费等)、售价等。该软件还提供有两个用户自定义的栏目，你可以填写一些个人信息。另外，SoftCAT还提供了密码保护功能，保障信息的安全。

万能换算器：Versaverter

版本：1.6.0.112
大小：1.32 MB
平台：Windows 95/98/Me/NT/2000
网址：http://pawprint.net/vv/index.html
下载：ftp://zdftp.zdnet.com/pub/private/sWlIB/applications/math_engineering/univrtr.zip

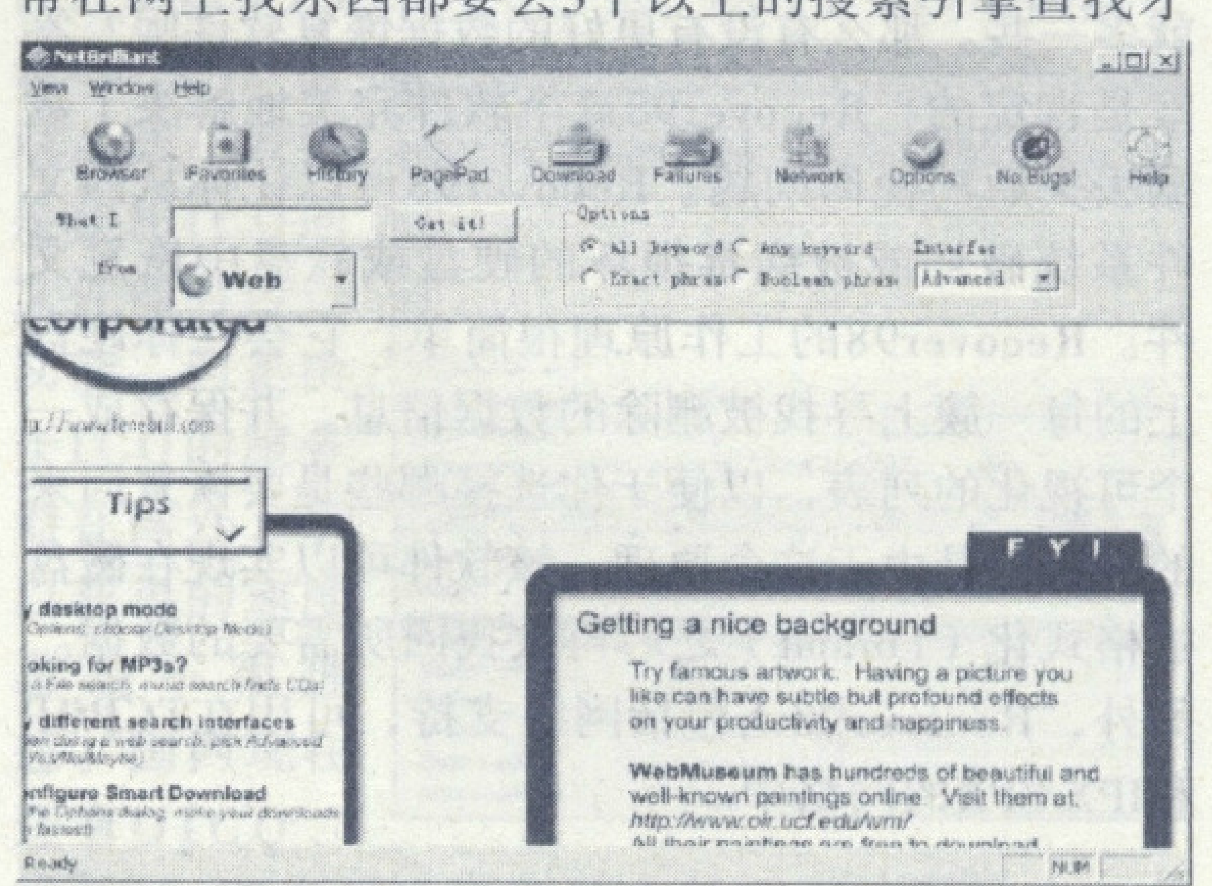
计算机为喜爱学习的人提供了最佳的学习环境，为勤奋工作的人提供了更便利的工作环境。相信很多朋友在工作和学习中都遇到过单位换算的问题，可惜Windows自带的计算器不具备这样的功能。这个时候你就需要一个得心应手的单位换算器，Versaverter是一个万能的单位转换器，能够转换500多种类型的单位。这个软件对几乎所有的人都会有用，无论你是工程师、建筑师或是学生，它或多或少都会为你的生活带来一些便利。比如你想知道一公斤相当于多少盎司、一海里等于多少马赫等，这个软件都会快速地告诉你答案。Versaverter提供了20几个不同的类别，包括印刷、数据传输、能量、质量等。它甚至还可以完成欧元转换。大部分主要的单位和比较少见的单位这个软件都有提供，真可以算是一个单位换算百科全书。而且在软件的网页还提供最新的单位更新。单位之间的转换速度非常快，最方便的是结果还可以轻松地复制到剪贴板中。



一搜到底：NetBrilliant

版本：1.10.012
大小：1.25MB
平台：Windows 95/98/NT/2000
网址：http://www.netbrilliant.com
下载：http://www.netbrilliant.com/pub/bin/nb110.zip

上网就离不开搜索引擎，Yahoo的广告如今都做到电视里了，可见搜索引擎是多么重要。不过通常在网上找东西都要去3个以上的搜索引擎查找才



会得到满意的效果，这样真的是很麻烦啊！这时就出现了批量搜索的软件，原理就是在软件中捆绑了十来个搜索引擎的网址，然后一次性向这10个网站提交搜索，最后再取得一个最接近的结果。实际上这样得到的结果都是风马牛不相及的。最终我寻找到一个新型的智能搜索软件，叫做NetBrilliant。它是一个非常出色的网络搜索工具，相比于其他同类软件它更为智能化，能够分析模拟人的思维方式来分析输入的关键词，然后进行搜索。并且可以搜索、下载MP3、软件等网络资源，用途更为广泛。它不仅仅是集成10个著名的搜索引擎，然后对它们进行搜索并校验返回结果，该软件还使用了一套高级工具来对关键词的含义进行分析，从而真正了解用户所输入文字的意思，这样查找出来的结果就更为精确、有效。它还提供了一个新的工作环境，让用户执行更为深入的搜索操作，比如可以查找文件、MP3、软件等，其内置的下载工具还可以帮助你立即下载喜欢的东东。软件还会对返回结果进行校验，去除重复的、断掉的、无用的链接。搜索MP3文件时，我们知道还有著名的文件交换软件——Napster，但该软件速度较慢，链接也容易出问题，安全性得不到保证，但NetBrilliant可以克服以上问题，它支持各种不同的网络，所以一般情况下你都可以找到自己需要的东东。它还支持高级的智能下载，能够帮你使用最快的下载链接下载文件，而且这个链接不会出问题。

本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第3期/BBX/下。

数学从娃娃的基础抓起

——数学试卷自动生成器Mathematics Worksheet Factory Deluxe

云南 莫凡

生活和工作简直象一团麻，繁忙的工作，烦琐的家务，整天被弄得焦头烂额，妻子整天唠叨忽视孩子的学习，搞得家里家外不是人，甚是心烦意乱。一日在网络上闲逛，无意间在http://www.soft999.com/download1/mwfd170.exe发现了一款国外教育软件《数学试卷自动生成器（豪华版）》Mathematics Worksheet Factory Deluxe（如图1），拉下来随意试试，觉得制作效果不错，软件创意内涵深邃，试题内容适合1-6年级学生，题型范围广，经久耐用。随即制作了一份还附带正确答案的试卷，拿回家在妻子面前一显耀，孩子数学成绩也由此扶摇直上，终于扬眉吐气了一番。将人心比自己，芸芸众生，处于这样尴尬境地的父母绝非我一家，孩子们的寒假即将来临，这可是给孩子知识"进补"的好时机啊！于是，把这个软件运用心得整理一下，奉献给每一位有责任心、难于摆平生活与工作矛盾的父亲，抚慰和缓冲一下身心疲惫的心灵，也不枉笔者一番良苦用心。

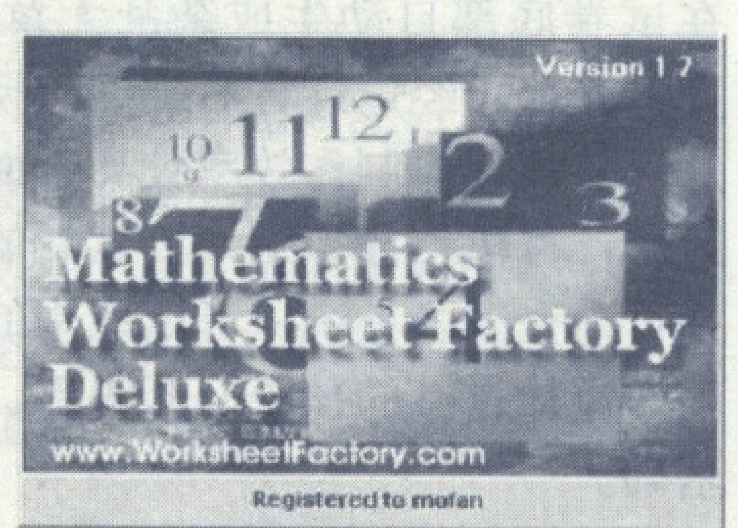


图 1

一、界面与操作方法

第一步：熟悉界面，综观全局。按照安装软件的一般规律，对准Next按钮一路回车，即可安装好程序。运行程序后，主界面（如图2）有File、Format、Worksheets、Options和Help5个下拉菜单，您尽可不必去理会，因为下边10个快捷图标列上的每一个图标作用已包含了下拉菜单的所有命令。这10个快捷图标从左至右顺序排列的含义分别是：Print the Worksheets（打印试卷）、New Questions（新题型）、Generate Answers（附答案）、Clear the Answers（不附答案）、数字操作、其它试卷、图表-图形-线段、角度周长面积的测量、难题选择、Customize the Header and Picture（页眉和图像的定制）（如图3），我们的注意力集中在第5至第6的5个快捷图标上，它们用来设置各种题型运算的功能模块，分别用鼠标点击这些快捷图标，就会相应弹出下一级菜单（如图2）。其余快捷图标分别用于打印、卷面清空、解出答案和试卷页眉设置。

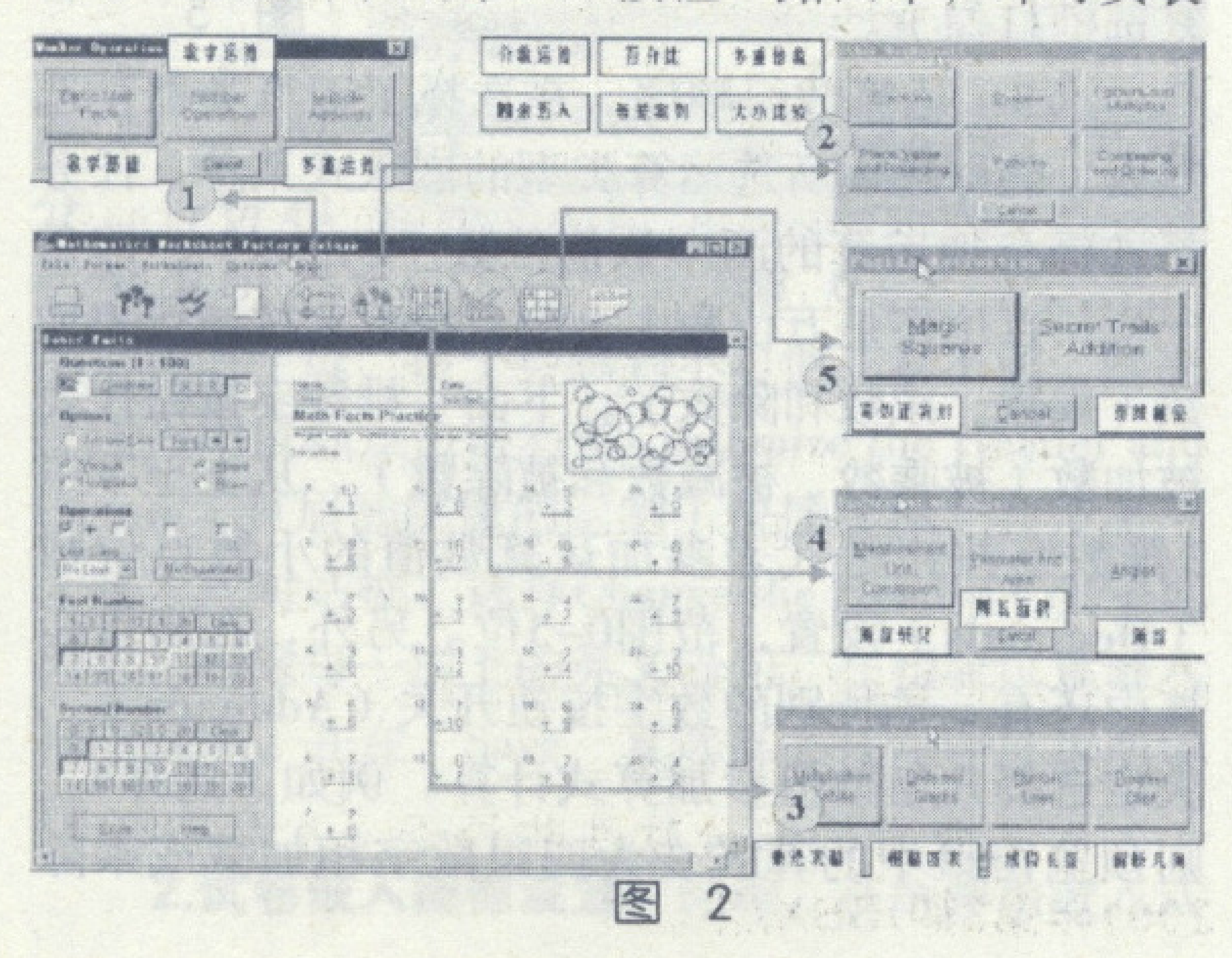


图 2

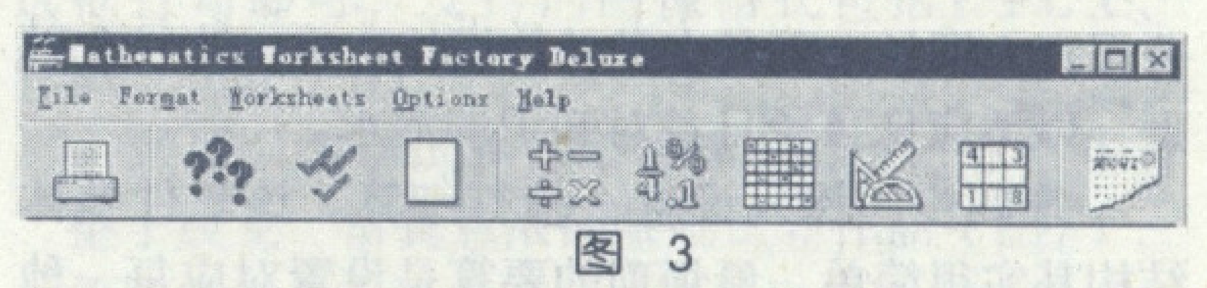


图 3

第二步：题型多样，对症下药。该软件提供了"所见即所得"界面，本着"万丈高楼平地起"的设计原则，数学的基础概念被分门别类地归纳到各自独立的5个功能模块中：一是Number Operations（数字运算），细分3个子模块：Basic Mathfacts（数学基础）、Number Operations（数字运算）、Multiple Addends（多重加法运算）；二是Other Worksheets（其它试卷），细分为6个子模块：Fractions（分数运算）、Percent（百分比）、Factors and Multiples（乘除运算）、Place Value and Rounding（数值四舍五入）、Patterns（等差数列）、Comparing and Ordering（大小次序）；三是Tables，Graphs and Angles（图表-图形-角度），细分为四个子模块：Multiplication Tables（九九乘法表）、Grds and Graphs（珊格图形）、Number Lines（线段长度）和Progress Chart（解析几何）；四是Measurment and Angles（角度周长面积测量），细分为3个子模块：Measurment Unit Conversion（角度单位转换）、Perimeter and Area（周长和面积）、Angles（三角度量）；五是Puzzle Activities（难题进阶），细分为两个子模

块：Magic Squares（奇妙正方形）、Secret Trails Addition（连线的秘密）。

依据以上模块结构和功用，结合您孩子的教科书或认为孩子存在的模糊不清的问题，选择相应的题型内容，进行适当的组合和设置即可完成制作试卷的部分工作，但每一份试题卷上最多可制作100道题目，视每种题型相应限制而定，然后，交由该程序以随机方式和手工方式，制成一份份的数学试题卷，科学合理，游刃有余。

第三步：难易兼顾，逐一进阶。在五个运算功能模块中，也并非都是基础性试题，同时也安排了有一定难度的试题，以适应不同基础学生的需要，如在Puzzle Activities（难题进阶）中，设置了“奇妙正方形”和“连线的秘密”这两种高难度题型，需要孩子具备一定基础条件，才能解得出答案。试题形式既有趣、活泼，又可以在做题中掌握数学技巧，训练头脑的灵活性。此外，该软件设计十分周全，程序还留下了扩充模块的接口，可到该公司官方网址上下载多种功能模块，进一步扩充题型，以适应您孩子日益对知识的渴求。

第四步：深入设置，精打细算。该软件整体结构其实很简单，最烦琐的要算是设置对应每一种题型中的各类参数选项了，虽说是个“试卷自动生成器”，但不是绝对傻瓜型的，因此，必须平心静气，耐着性子倒腾一番，好在试题设置也有一定规律可循，所以当您跟随本文思路进行一些基本操作，弄通一些常用设置以后，便会进入一种“柳暗花明又一村”的美好境界。

1.试卷总体安排设置（如图4）。其实，制作一张试卷离不开一些常规的设计要素，把这些要素转换为一些具体问题存在脑子里，并对所设置问题一一给予设置性解答，试卷即大功告成。

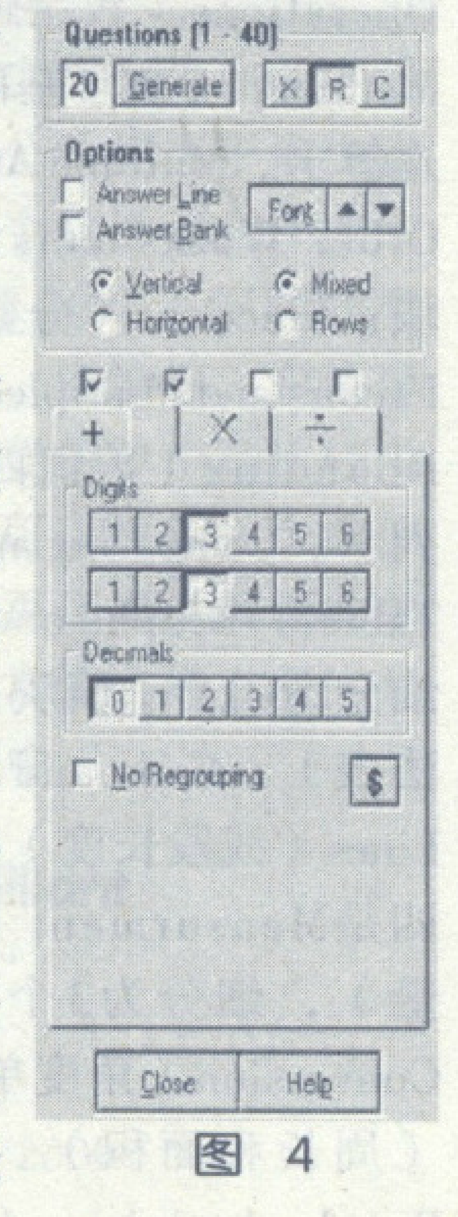


图 4

（1）试题数量。试卷中打算为孩子出几题数学题（Generate按钮前数字决定，如键入“50”，点击Generate按钮，即变为50道试题）。

（2）试题序号。是否需要标注试题顺序号（X为按钮开关，按钮凹下为不要序号）。试题顺序号是横排（R按钮开关，按钮凹下为横排）还是竖排（C按钮开关，按钮凹下为竖排）。

（3）解答方式。一是常规方式，是否需要摆放答案的下划线（Answer Line前复选框打勾为需要）。当您根据您孩子所欠缺的问题对症下药制作好一份试题卷时，该软件可自动生成一一对应的试卷答案。具体操作为：点击第三个快捷图标“附答案（Generate Answers）”，预览主界面所设置图形中央正方形中心会被打上一个红勾，在试题后面，就自动生成了正确答案，在打印正本试卷后，随即便打出副本解答试卷，将二者合二为一，就得到一份完整的试卷产品，从出题到批改完全不费心。二是国际标准方式，是否按照标准考试方式（Answer Bank前复选框打勾）。如选择打勾，则在试卷底部自动生成杂乱无章、带字母序号的答案，让孩子经过计算后逐一选择正确答案及序号，这种方式不但制作效率较高，而且节约纸张，这是运用计算机扫描识别评判试卷的国际通行方式，也是目前全国各类统一考试使用的基本方法和潮流，不妨也让自己的孩子开开眼界，为与国际接轨打点基础。

2.试题结构与运算设置

（1）算式要求。每一道试题是采取横式（Horizontal前圆形复选框打勾）、竖式（Vertical前圆形复选框打勾）还是混合排列式（Mixed前圆形复选框打勾）。

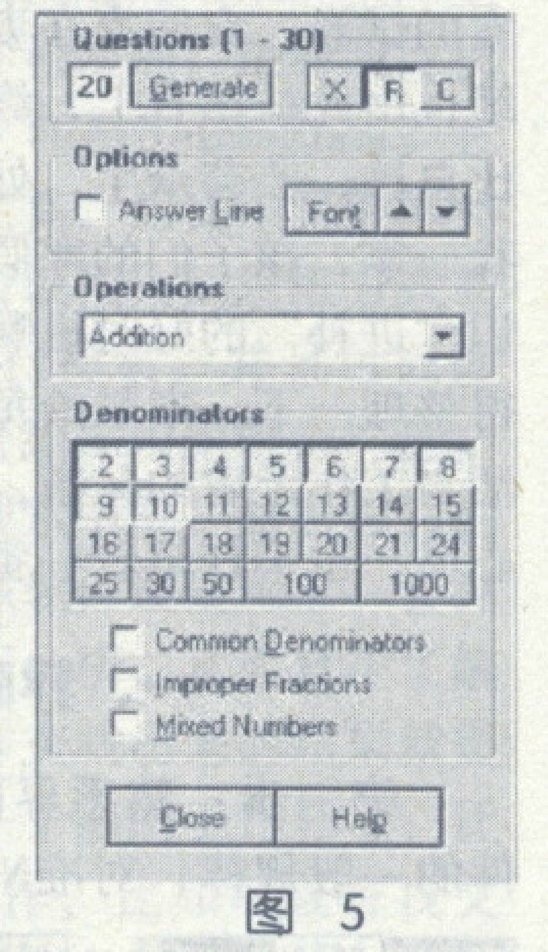


图 5

（2）数学运算类型。是单独加减乘除，还是加减乘除的排列组合（在标有+、-、×等符号所对应的嵌入式菜单上方设置有正方形复选框打勾）。

（3）运算数组顺序。在选择了运算类型复选框后，随即进入所选运算类型的嵌入式菜单，任务是选择参加运算的两个数值位数（Digits），即是十位、百位还是万位数，上面一排数字按钮代表加数（乘数、减数和除数），下面一排数字按钮代表被加数（被乘数、被减数和被除数），从上至下第3排数字按钮是代表参加运算数值的小数点位数（Decimals）设置，范围0-5位。另外，在多重运算中还有一排特别的数字按钮开关（Addends），决定选择几组数值参加算式计算。例如，选择4，则预览窗口中的算式变为四组数字相加减或乘除

等。

分数运算中（如图5），要在分母设置（Denominators）栏中对分母数值按钮开关进行选择，可以随意多选，范围1-1000，分子随机产生，例如，选3、8、9、100、1000，则预窗口中的分数算式的分母会随机变为这五组数字。也可以规定相同分母（Common Denominators前正方形复选框打勾）、混合分母（Mixed Numbers前正方形复选框打勾）等。还可以在Operations下拉菜单上选择这些分数进行加、减、乘、除、分数最简式、带分数，小数转分数、最大和最小公因式正逆向转换、单独或排列组合运算等。

3.心有灵犀，触类旁通。以上主要选择分数及四则混合运算进行的参数设置，剩余其它10余种参数设置，如角度、公制单位、面积周长、图表、线段等等，软件都会依据不同的形式，相对应不同的设置复选框或下拉菜单，并有条不紊地摆在您的眼前，只要本着“万变不离其宗”原则，举一反三，都会制作出令您满意的试卷。限于篇幅，不再赘述。

二、美化试卷，锦上添花

为了增加孩子对试卷的兴趣，您还可以设定字体或加上标题、Logo图片、日期、备注，让试卷制作更系统、美观。

1.试卷简单汉化设置（如图6）。按照以上步骤，即可制作出一份份数学试卷，但您会发现试卷还有一个不尽人意的地方，该试卷页眉页脚有关填写姓名、班级、日期、授课老师、得分、备份和必要说明，都是英语字母，孩子会感到不习惯或看不懂，解决办法为用鼠标点击最右侧Customize the Header and Picture（页眉和图像的定制）快捷图标，会弹出一个嵌入式对话框，选择Change the Header（改变页眉），删除每一栏上的英文语句，在相应位置键入相应汉字，并在“Save”复选框上打勾即可长期保存。

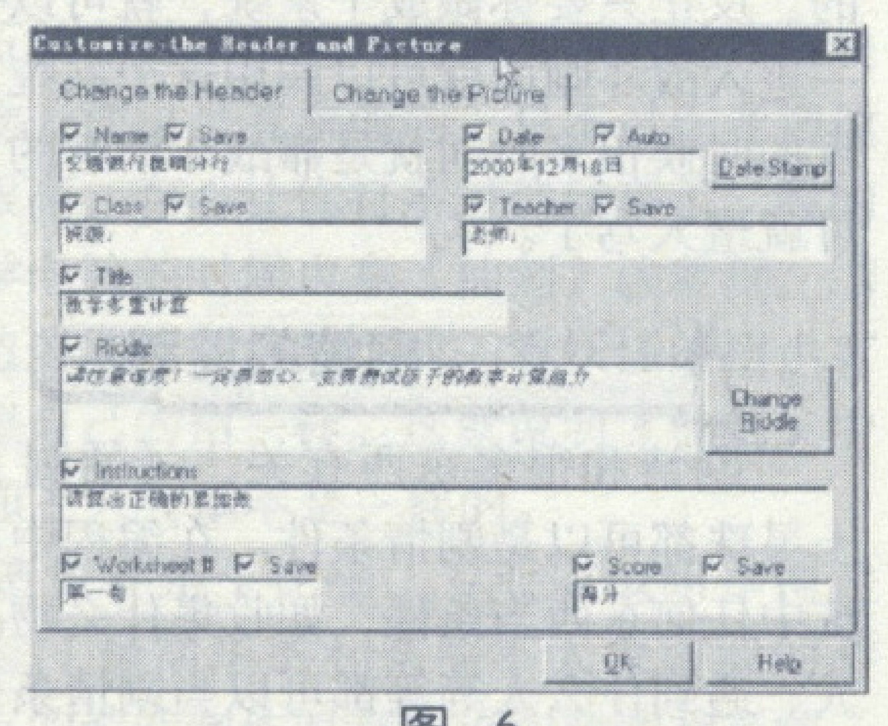


图 6

2.试卷嵌入图像设置。同理，在所弹出嵌入式对话框上选择“Change the Picture”（改变图像），找到图像输入路径接口，即可读入一幅wmf格式图形（软件自带23张图形），最好插入一幅自己孩子或家庭合影，就会显得亲切、自然、图文并茂，所嵌入的图像可以布置在试卷的左或右边，在Picture on Left/Right复选框打勾即可，支持的图像格式包括：PCX、WMF、BMP、JPG等。

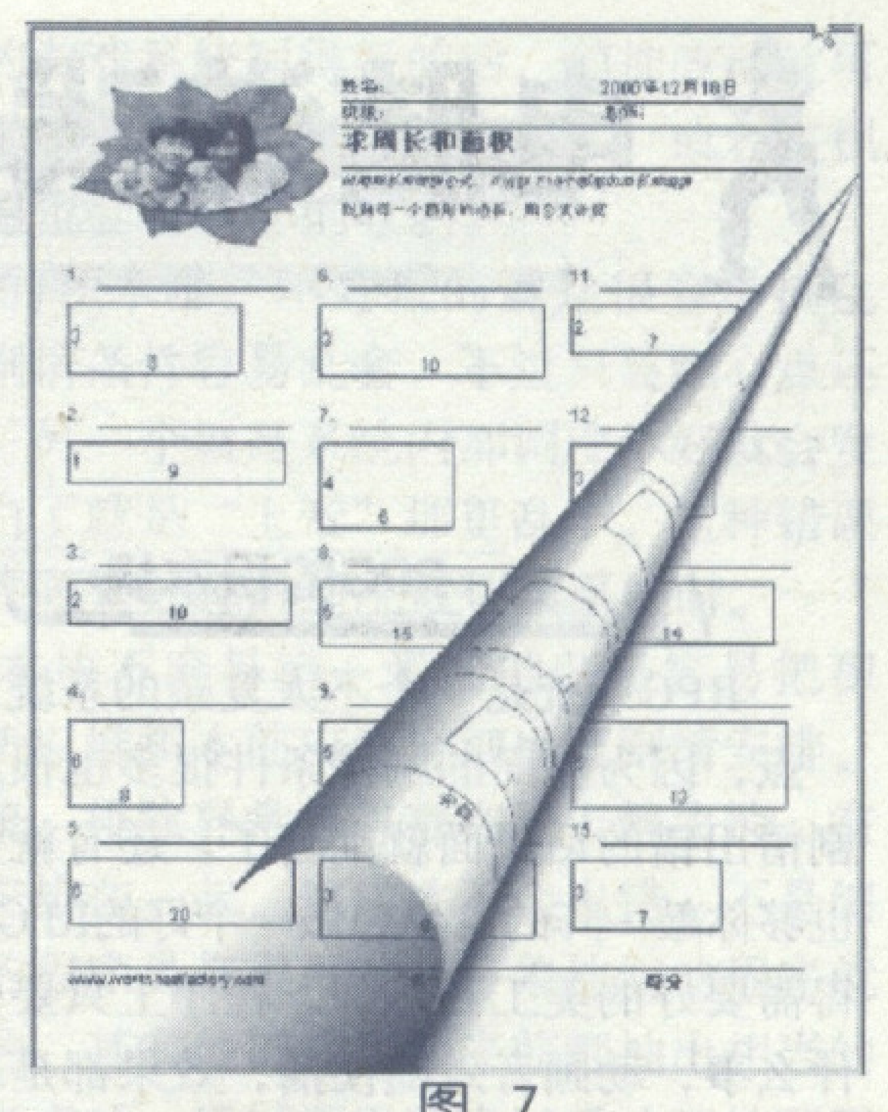


图 7

最后，按动试卷打印快捷图标，一张凝集着“望子成龙”情真意浓的基础试卷作品（图7），带着清新的幽香就流淌出来了，我们该长长舒一口气了，一股“谋事在人，成事在天”的豪情油然而生。

三、吹毛求疵，美中不足

1.语言障碍。该软件是一个英文软件，多少要知道几个单词的精确含义，才能娴熟地运用。笔者曾多次在网络上寻找该软件的汉化包，大概是该软件太新或汉化发烧友尚没有笔者的感受，漫漫网海，竟然不见踪影。因此，多费了些工夫和笔墨，对相应的英文进行了详细说明，以飨读者。另外，建议您在制作试题时，打开东方快车即时屏幕取词开关，尽管翻译不十分准确，但多少也能帮助您增加点驾驭软件的自信。

2.建议与提示。一是试卷所声称的混合运算，不是指在一道试题中同时含有加减乘除运算，而是在一张试卷上，含有加减乘除不同的题型。二是试卷不能把加减乘除、分数、小数、平面几何、三角等题型制作在同一张16开或A4格式的试卷上，每一份试卷只能算是一种单元考试的试卷。因此，所生成的试卷版面、格式不太符合中国学生的习惯，为弥补这种欠缺，可以同时制作四页单元试卷，通过张贴复印成一张A3正反两面的中国式标准试卷。（下转31页）



电脑游戏制作初探



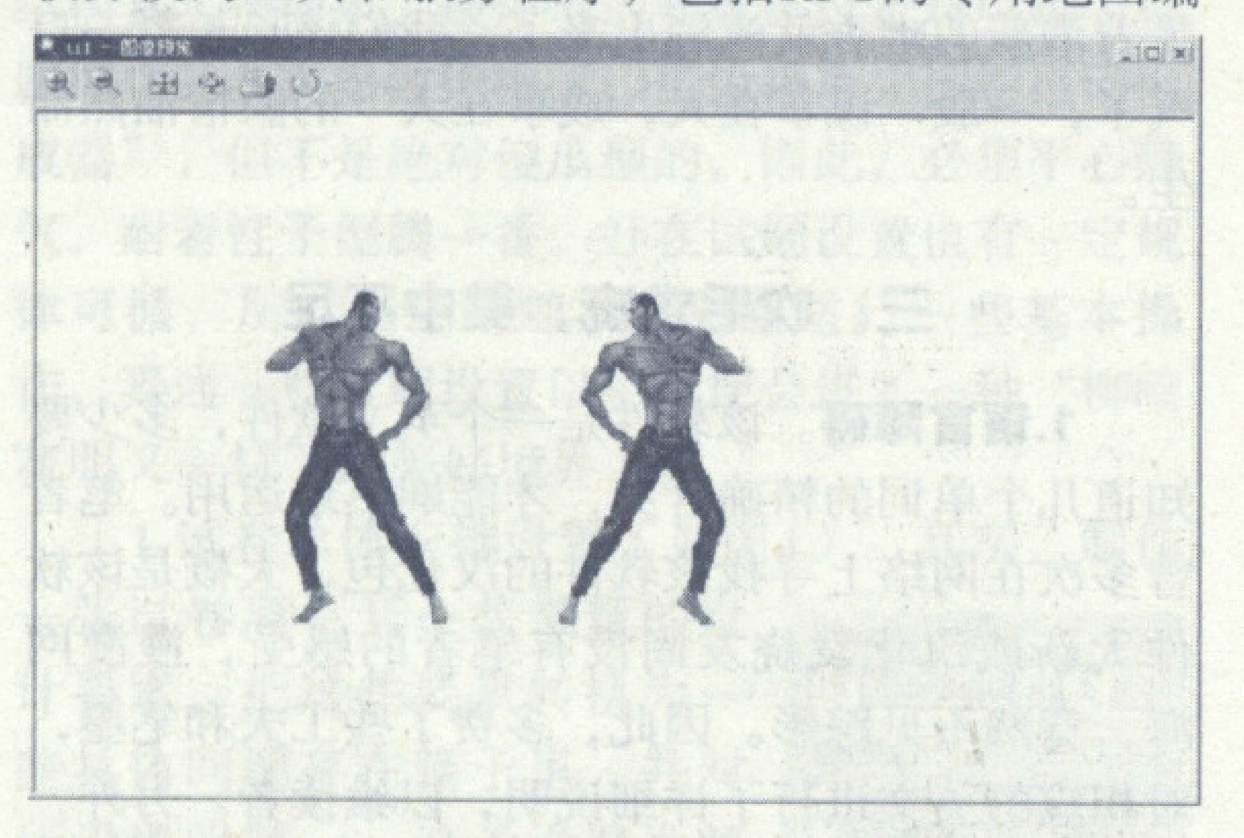
——RPG系统浅析

软体军团/魏斌

RPG的积木块

RPG系统是一个不太复杂的系统，但就是麻烦一点，因为里面的剧情条件很多也很复杂。搞不好剧情出错的话里面就乱套了。还有就是大量的对白也够你敲一阵的。要想做一个好的RPG不是很容易，得需要好的美工和乐师。程序上只要引擎强大就没什么事，动画音效随便播，效果都是现成的，只要肯花功夫做就可以完成一个高质量的RPG。所以技术上没什么太难的，除非想把RPG翻新成3D的，不过即使把RPG做成3D，它的系统也是万变不离其宗，现在我们来看看它大概需要些什么功能块。

为了方便开发，在正式制作RPG前开发者总是要做一些准备工作，主要是准备一些做RPG时比较方便的工具和服务程序，包括RPG的专用地图编



辑器、对白输入程序和各种服务程序等。服务程序则是一些在运行时需要的底层函数，有管存进度的，有管装载场景地图的，有将输入信息翻译成动作码的，还有管剧情、对白、人物碰撞的。当完成这些准备工作以后，制作一个RPG就象堆积木一样比较容易组装了。其实这是软件的规模化生产，就象造飞机似的也是挺麻烦的。不过写的程序越多，制作游戏的速度就越快。你可以把写过的程序应用到各种游戏中去。就象今天的科技一样，产生了电脑，有人就把它安到飞机上使飞机更自动化，有了电话就有人利用它去发传真或上网，软件工程中有许多服务程序也是可以穿插使用的。

积木块基本上就是这些，制作积木块的时候应尽量让它们功能分开，最好不要有什么相互联系。这样可以把它们用到别的游戏中去，同时也避免了一起崩溃的可能。因为它们之间如果有联系的话，一旦发生错误就会导致一连串的错误，很不好修改，最后改得补丁摞补丁的就完了。

RPG的战斗系统

一般RPG的战斗系统都是独立出来的，因为它和RPG在发生剧情时用的系统很不一样，所以一到战斗的时候，就切换成RPG的战斗系统。有人可能觉得这个战斗系统还不是很难写的，也就是播播动画减减血也没什么大不了的，不就是一打头上冒数字么。

可是那是最简单的，如果你有功夫分析一下《仙剑》的战斗系统，你可能就不会太乐观了。别告诉我你准备调用《街霸》或《侍魂》什么的，打完再返回RPG，然后根据输赢判断是否长级。说的虽然是玩笑，但也不难看出RPG的战斗系统其实是可以千变万化的，你可以做成比DOS下那个《鹿鼎记》还惨的，也可以做得象《格斗之王》那么火爆的。反正只要你做成个系统，就可以一本万利了，一进入战斗画面就可以调用这个系统。不过玩家在玩的时候很多时间就是靠战斗消磨的，要是做不好可就遭人骂了。

剧情的控制

剧情和很多东西有关，《仙剑》中收集什么土灵珠都可以是剧情条件。在编程中可以说能拿系统中任何东西当条件，如收集什么物品、抓住什么人、遇到什么人等等都可以当剧情条件。玩家就是完成各种剧情条件来玩游戏的，突破剧情条件剧情就可以向前发展，所以控制剧情很重要，最好是用一段程序严格监视剧情的发展，并可以调用一切来产生新的剧情。也可以说算是一个RPG的主线程序吧。

其实控制剧情可以写一个专用的积木块来控制，不过在这之前得把要出现的剧情总结一遍，抽出它们的共性，然后为它们写一些服务函数，再封装成块就可以更方便地控制剧情了。其中可以包括

生成剧情、处理剧情分支走向、销毁剧情等许多功能，这样可以把RPG中的复杂程度更大限度地减小一些，但带来的是处理一些特殊的剧情就不灵了，所以特殊剧情必须另写程序来对付，不过本人建议还是将剧情服务封成块调用比较好，因为编RPG我认为最要紧的就是解决它的乱，结构再合理也架不住多，一但剧情太多或其他什么东西多了都会导致混乱的。

开天辟地造世界

开天辟地造世界，就是构建游戏世界。在这个世界里所有的人物、妖魔、房屋建筑都有它的规则和标准，里面的人可以干什么、不可以干什么都是这个世界的法则。比如这个世界中允许人物都具备血值、魔法、物品栏，就可以象《仙剑》一样制作出偷东西的招。从敌人那里也可以拿出东西，因为敌人也有物品栏。假如制作一个不符合这个规则的人物放在游戏里，这个人物有可能就是个非法人物。比如他是个没有血值的人物，世界规定他就应该是个死人。

由于人物都有属性，所以属性不同的话就可以表现出这些人物的不同。有的厉害，有的软弱等等。在这里所谓的厉害和软弱也就是这个世界规定的，它就是天理，相当于上帝吧。所以在游戏中只要一修改，就可以让主人公的级飞速暴长，就可以干出很多不可思议的事。记得当年改《仙剑》把李逍遥的数值改得老高，结果把石长老给揍死了。按剧情上来讲石长老是不可能死的，所以这说明石长老和其他人物一样也是有血值的，只不过作者把他的血值调得很高，存心让你打不过他就是了。我的助手刚开始学电脑的时候也拿《仙剑》改着玩，结果可以让李逍遥发妖怪的招，我一看妖怪的招也有名字，用时跟自己的招一样。这就说明《仙剑》中的敌人规格和主人公基本是一样的。

我说的造世界是个比喻，专业应该叫作构建游戏系统。除了极简单的和某些不太象游戏的游戏，几乎所有的游戏制作时都应该构建游戏系统。

堆积木的学问

有了砖头我们就可以盖房子了，再也不用拿沙子堆土堡对付了。如果你想写一个很简单的RPG，很容易就可以写出来，根本用不着制作积木。但是哪天你忽然想把你的RPG升级成更复杂的系统，那可就不是简单的事了，你以前的那个RPG代码可就全不能用了。可是有了积木块就容易得多，如果你的游戏系统写得好的话，稍加改动就可以制作出似乎和上一代完全不同的产品，或者将积木重新堆一遍也会有不小的收获。

堆RPG的积木唯一不好玩的就是很容易搞乱套，一个是剧情条件容易乱套，不过只要细心点还是好解决的。另一个就是系统内部调度不好就会发生紊乱，说白了就是“上帝”那里乱了。这种错误常发生在事件频繁处理的情况或切换系统时。

通常积木块不容易错，爱错的就是容易把积木堆乱了。所以堆积木前应该详细地把剧情安排、如何调度系统、排除异常等等都在纸上解决掉。有机地把它们安排在一起，这样才不会出错。不是编写大型程序的程序员都很厉害，好象他们的程序就总不出错似的，其实他们在写程序前都抽出相当的一段时间来考虑的。经过深思熟虑以后才开始写程序，而且总是尽量保持底层程序不出错，这样编写什么软件出了错的话，故障范围就缩得非常小了。反之如果底层出了故障，那可能得花上整整一天功夫来找臭虫，搞不好很多地方还得跟着重写，这是编程序最忌讳的。因为有时软件工程搞得相当大，出了这样的错就象爬上了100层楼忽然想起没带钥匙一样，很讨厌的。

（上接29页）

四、版本与注册

1.下载软件相关信息。该软件目前有两个版本，除本文所介绍的Mathematics Worksheet Factory Deluxe1.7版，占据2531kB硬盘空间，30天试用期，可以在该软件的官方主页：http://www.worksheetfactory.com/dlmathdeluxe.html缴纳20美元后，得到一组注册号码外，还有一个Mathematics Worksheet Factory Lite2.02版，这是一个免费共享版，虽然不需注册，但题型范围由注册版的5个减少到2个。其它国内网址如：http://go30.com/newhua/seek.php和http://isoft.i.com.cn/isearch.asp也可以下载。

2.官方主页。官方主页上还可以下载Vocabulary Worksheet Factory（词汇量自动生成器）和Word Search Factory （词汇搜索生成器）以及相应的部件和模块，按照该文所介绍软件的朴实设计风格的逻辑推断，想必也是两款比较优秀的运用软件，有兴趣的朋友，可以下载来研究一番。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第3期/BBX/下。



新一代操作系统"雅典娜"闪亮登场

Rocklyte公司推出了一套以智慧与技艺的女神雅典娜（Athena）命名的操作系统，"她"的特色在于可以XML来打造使用界面、强大的程序重复利用开发环境、高可移植性等等。目前Rocklyte公司已推出以Linux核心为基础的Athena系统，未来还会陆续推出其他平台的版本，包括嵌入式系统。

Athena操作系统与开发环境的其他特色如下：

*100%物件与元件架构的环境；

*50%的原始程序将被公开出来；

*支援内部以及电脑之间元件分享与传送。

以未来3D界面架构方式规划，2001年将推出数种3D使用界面

Athena的抢鲜版可从这里下载：http://www.rocklyte.com/downloads.html

Windows 2000销量超过NT

IDC的统计数据表明，由于许多公司开始使用Windows 2000操作系统，Windows 2000的销量迅速增加，2000年第四季度以170万套的优势超过Windows NT系统，成为首选产品。如果统计整个2000年Windows NT和Windows 2000的销量就会发现，Windows 2000已经占据了71%的市场份额。

在Windows NT Workstation 4中，通用串行总线、高级电源管理以及即插即用等众多硬件技术都没有得到支持。因此，Windows 2000 Professional一问世就受到大家的欢迎。2000年年底，Windows 2000 Professional同Windows NT Workstation销售中，2000 Professional占40%。预计到2001年，Windows 2000 Professional的销量将占72%。

Oracle提供世界首个在线环境

一种不再需要购买、安装和维护全套的企业硬软件开发基础设施，只需要使用Web浏览器和一些图形工具，就可以创建自己的商业网页和门户网站的网站应用开发与构建新方式如今已变成了现实。日前，世界最大的电子商务解决方案供应商Oracle公司正式宣布，在其备受开发者喜爱的Oracle技术网络（OTN）上提供两种免费的托管Internet服务，它们分别是用于开发和部署门户站点的Oracle门户在线工作室（Portal Online Studio）及用于开发和部署托管无线应用的Oracle移动在线工作室（Mobile Online Studio）。通过这一举措，Oracle成功地把一个在线网络资源OTN提升为世界上第一个开发人员服务供应商，在这一功能完善的托管应用开发环境中，开发人员不需要为自己的网站购买、安装和维护全套的企业硬软件开发基础设施，只需要从任何计算机登录，便可以迅速地在线协作开发、测试和部署适用于企业级门户网站和各种手持设备的Web应用。

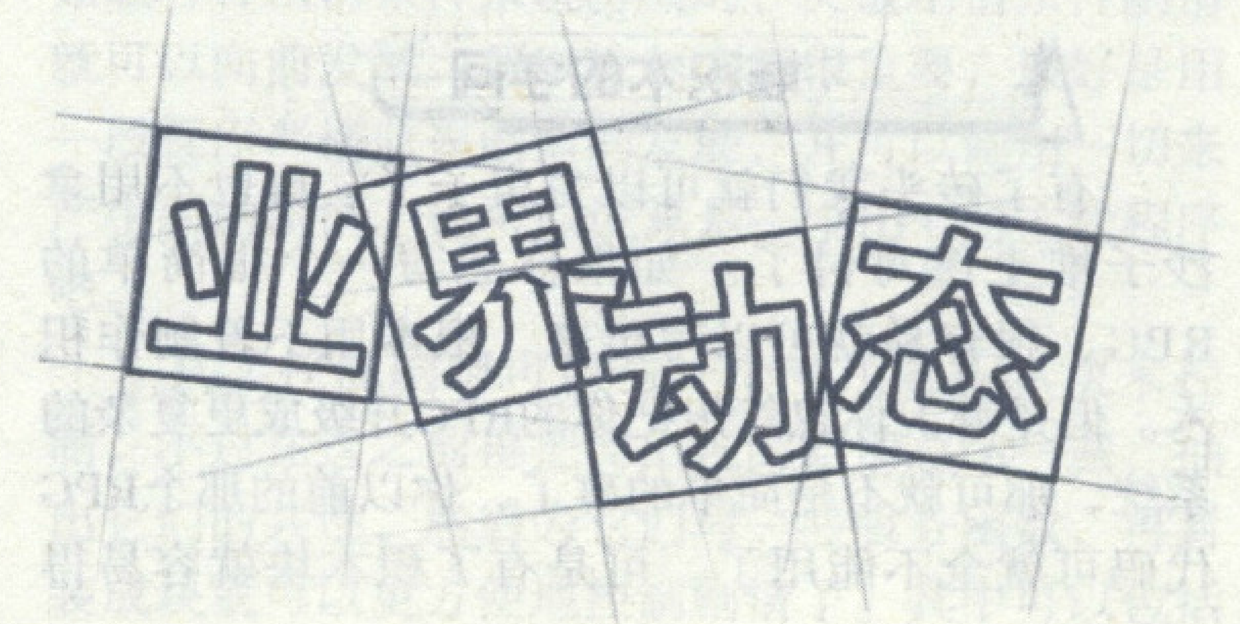
Oracle门户在线工作室提供了丰富的托管Internet服务，可以帮助开发人员高效率地开发和部署门户网站。通过充分利用Oracle门户在线工作室的优势，开发人员可以通过Web浏览器，利用Oracle门户开发工具包，在自己的PC机上开发门户网站应用程序，将自己的URL在Oracle门户在线工作室上注册，然后把所开发的门户网站应用粘贴到OTN上提供的门户工作室上进行测试并发布，一旦门户网站应用被发布，便可以立即为任何浏览器所访问。

Exchange 2000 Server

Microsoft Exchange 2000 Server与Microsoft Windows 2000操作系统之间实现了无缝化集成，而Exchange 2000 Server的设计思路就是满足各种规模的商务企业（从小型组织机构到大型分布式企业）在消息和协作方面所提出的需求。Exchange 2000 Server在设计过程中充分采纳了近两年来由顾客所提供的意见反馈。而顾客们则希望能在下一代信息和协作基础架构中获得三方面的需求：

获得增强的可靠性、伸缩性、企业消息和协作平台性能以及为降低系统拥有成本而对操作系统功能采取的进一步应用。

知识工作者的崭新协作形式、Web与工作流应用设计的集成以及为改善知识工作者效率而使其与信息、文档及应用程序配合工作的单一基础架构和用户模式。



通过对无线通讯、统一信息、手持设备及远程会议等新兴技术的应用来实现在任何时间、从任何地点提供信息访问的通讯基础架构。

Linux 2.4内核预览版发布

2000年的最后一天即12月31日，Linux操作系统创始人Linus Torvalds同其他开发者宣布向测试者们提供Linux 2.4内核第一个也将是唯一的预览版。这意味着大家期盼已久的Linux 2.4内核正式版的发布也将为期不远了。

实际上，Linux 2.4内核的推出已经延迟了1年。1999年6月份Torvalds就说要在当年秋末推出Linux 2.4内核；到2000年5月份，Torvalds又称由于增加了许多新功能，故而Linux 2.4内核正式版将推迟至2000年10月份发布；而在10月6日的法兰克福LinuxWorld大会上，Torvalds则又称到2000年12月前才能推出Linux 2.4内核的产品。

目前，众多Linux开发商已经开始计划在2001年上半年推出应用Linux 2.4内核的各种产品。Red Hat公司计划2001年第一季度推出以Linux 2.4内核为核心的新一代产品，产品命名为Florence。Caldera系统公司也计划于2001年第二季度将其eDesktop和eServer产品升级为应用Linux 2.4内核。

Linux系统5分钟发电子邮件1万封

北海道日本电气软件和Thirdware于2000年12月26日宣布，双方已共同开发出新的电子邮件发送系统“Fast Mail Appliance Server on Linux 1.0”。该系统的开发成功意味着通过电脑服务器设备以及在操作系统上采用Linux，就能够以较低的成本引入大规模电子邮件发送系统，5分钟便可发送1万封电子邮件，该系统将于2001年2月开始推向市场。

Fast Mail Appliance Server在价格上具有和低价位PC服务器相同的优势，又具备足以和UNIX服务器设备相媲美的大容量处理能力，因此，它不失为一种集两种服务器优点于一身的全新电子邮件发送系统。

用Excel方案管理器进行管理决策

陕西　刘晓春

Excel作为一款办公软件，以其强大的表格计算功能深受广大用户的喜爱，然而在使用过程中我们却往往停留在报表处理和图形显示上，忽视了其他的功能。Excel不仅能对数据进行复杂的计算，实现对信息资源深加工，其中的[工具][方案]还提供了存储、显示、汇总、组合不同输入和由它们经过变换所产生的输出结果的功能，也就是方案管理。这些功能不仅为计算机人员而且还为管理人员做分析评价和在网络上交流各种决策方案带来了极大方便。下面就用一个具体的例子来说明怎样使用Excel的方案管理器进行管理决策，以收到事半功倍的效果。

	A	B	C	D	E	F	G	I
	X公司销售预测							
3	年份		1996	1997	1998	1999	2000	
4	销售收入		50,000	56,000	62,720	70,246	78,676	
5								
6	成本/开支							
7	售货成本		17000	19040	21324.8	23883.78	26749.83	
8	管理费		11000	12320	13798	15454	17309	
9	市场费		10000	11200	12544	14049	15735	
10	总费用		38000	42560	47666.8	53386.8	59793.8	
11								
12	净收入		¥12,000	¥13,440	¥15,053	¥16,860	¥18,882	总收入
13								¥76,235
14		假设条件						
15		销售增长	12%					
16		售货成本	34%					
17		管理费	22%					
18		市场费	20%					

表1　销售方案预测表

设有一张销售预测表，已如表1中区域A4:G13、B15:C19内所示。其中作为假设条件的原始数据（即多种与销售收入有关的项目增长比例）录入在C16:C19，作为预测基年（表中为1996年）的销售收入录入单元格C5。计算各个预测数量的公式（即变换方法）如表2所示：

单元格	公式	说明
C8	=C$5*$C17	向右拷贝到C8:C11,计算各年售货成本
C11	=SUM(C8:C10)	向右拷贝到D11:G11，计算各年总费用
C13	=C5-C11	向右拷贝到D13,G13，计算各年净收入
I13	=SUM(C13:G13)	计算计划期内各年总收入
D5	=C5*(1+$C16)	向右拷贝到E5:G5，计算各年销售收入预测数

表　2

假设我们拟建立如下4个基本方案（见表3）：

方案名	输入单元格	方案值
高销售	C15	16%
低销售	C15	12%
高成本	C16	40%
低成本	C16	34%

表　3

为了使显示结果直观易明，还须为各个输入或可变单元格规定适当名字。为此，选取区域B16:C19，再选取命令[插入][名字][指定]，在“指定名字”对话框中选中“最左列”选项，Excel将区域内最左列各单元格内的文字作为对应右列各单元格的名称显示出来。例如单元C16的名字为“销售增长”等等。

操作步骤

下面仅说明建立名为“低销售”方案的过程，其步骤如下：

第1步：选取[工具][方案]命令，弹出“方案管理器”对话框。

第2步：在图1内单击“增加”按钮，弹出“增加方案”对话框（图2）。

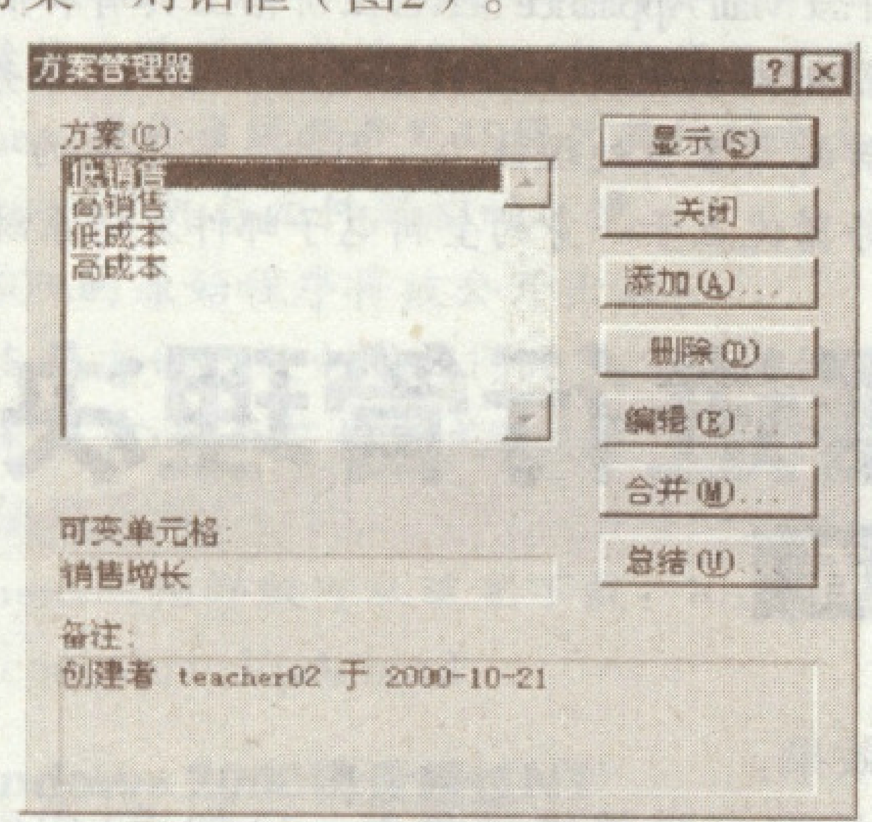


图1 “方案管理器”对话框

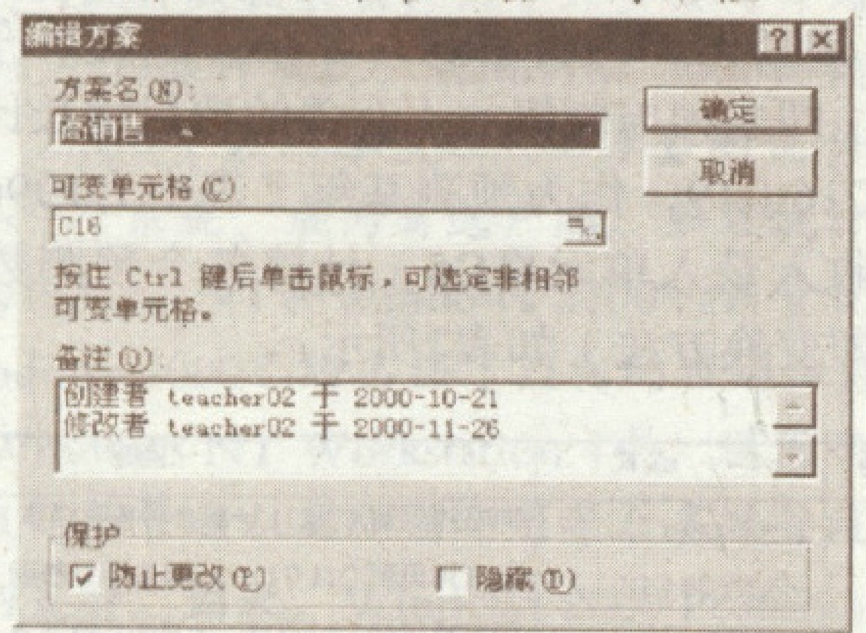


图2 “增加方案”对话框

第3步：在图2中将“低销售”、C16分别填入“方案名字”和“可变单元格”文本框内。如有必要，还可在“注释”文本框内填入必要注释信息以及选取“保护”选项，击回车键或单击“确定”按钮，弹出“方案变量值”对话框（图3）。

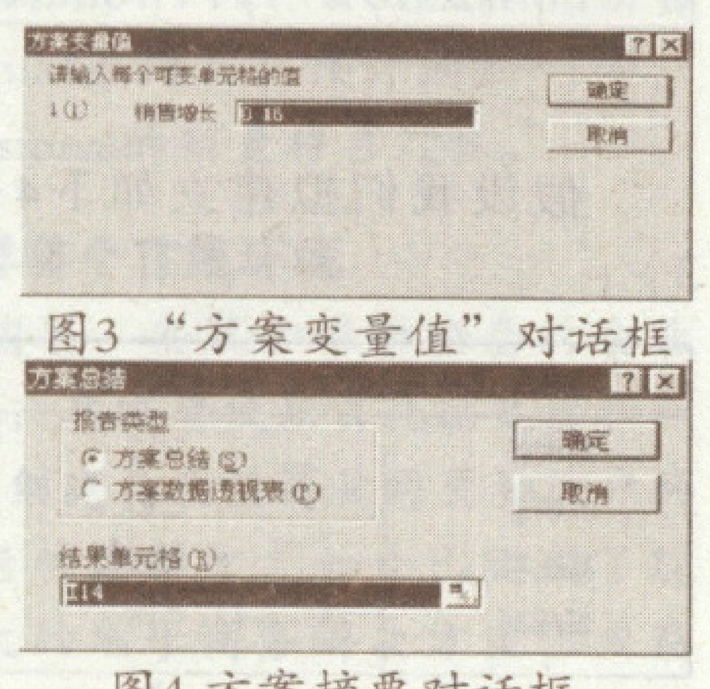


图3 “方案变量值”对话框

图4 方案摘要对话框

第4步：在图3内完成“低销售”方案“销售增长”单元格输入值（0.12）的录入后，单击“确定”按钮或击回车键，回到图1。“低销售”名称显示在“方案名字”下的文本框内。

重复第2至第4步，完成其它3个方案的建立工作。图1显示了4个方案建立完成后的状态。

如发现某个方案需要删除，在图1中先选择该方案，再单击“删除”按钮。

如发现某个方案需要修改名称、可变单元格或变量值等等，可在图1中先选中该方案，再单击“编辑”按钮，弹出“编辑方案”对话框（除名称外，与图2完全一致），在各文本框内显示出供修改的参量值。以后步骤，重复第3、第4步完成。

使用方案摘要报告

一旦完成所有方案的建立，就可利用方案摘要来显示或打印各个组合方案的结果。对本例操作如下：

第1步：在“方案管理器”对话框（图1）已显示各个基本方案名的状态下，单击“摘要”按钮，弹出“方案摘要”对话框（图4）。

第2步：在图4中的“报告类型”标签内选取“方案摘要”，则显示如表4所示的摘要报告，从

方案总结						
		当前值:	低销售	高销售	低成本	高成本
可变单元格:						
	销售增长	12%	12%	16%	12%	12%
	售货成本	34%	34%	34%	34%	40%
结果单元格:						
	I14	￥76,235	￥76,235	￥93,536	￥76,235	￥57,176

批注：“当前值”这一列表示的是在建立方案汇总时，可变单元格的值。
每组方案的可变单元格均以灰色底纹突出显示。

表4 方案摘要报告

中不难读出4个基本方案的组合效果。例如，总收入最大93 536元的方案由销售增长率16%、售货成本占销售收入的比例34%的组合方案产生。当然，报告所示一切，亦可在图1中通过先后两次选取可能组合和单击“显示”按钮来观察。

销售增长	(全部)
售货成本	(全部)

I14		
销售增长	售货成本	分类汇总
低销售	低成本	76234.96288
	高成本	57176.4208
高销售	低成本	93536.46688
	高成本	72905.0608

表5 数据透视表示方案

附注： 当前值字段是在建立方案汇总时所使用可变单元格的值，每组可变单元格均以灰色着重显示。若在图4中选取“数据透视表示方案”，则显示如表5所示报告，它以更易理解的方式汇总出各个组合方案及其最终效果。

美国《发现》杂志刊出了未来人类将面临的二十种威胁。其中有例如“行星撞地球”、“外星人入侵”之类的科幻题材，也有诸如“臭氧层被破坏”、“地球磁场运动”、“火山、洪水以及全球性突发传染病的爆发”等环境问题，还有如同“生物技术发展带来的灾难”、“粒子加速器的发展”、“纳米技术的发展使用”、“机器人”等高科技发展后带来的负面影响，而“精神疾病”、“邪教组织”和“虚无”则是现代人的精神发展问题。

纵观这些问题，科幻题材并不那么实际，我们还是留给科幻小说家们去发挥吧。而后面的三类问题都是我们的生活密切相关了。

环境问题是全人类目前面临的最大灾难之一。大自然是有感情的，只要你精心去呵护她，大自然就像是待嫁的新娘一样温顺；大自然又是无情的，当你肆意去破坏她的时候，她会像一个凶徒一样将你整个湮没，人类在面对大自然的时候是多么的渺小。

科学技术的发展无疑是一件好事，更高的科学程度可以提高生产力，加快建设、发展的步伐。但是，科学发展的负面影响我们也不容忽视。现在被炒得火热的“克隆”也是科学发展进步的结晶，但是针对“克隆”问题所产生的负面影响也是大家讨论的话题之一。好莱坞的大导演们已经数次就“克隆”问题拍摄了电影，电影中的结果自然是好人战胜了坏人，但是如果现实中有一天成了这样又会如何呢？

精神问题也是近年来大家所关注的话题，宗教信仰无可厚非，但是由宗教信仰发展成邪教组织就是背正道而驰了。精神类疾病的发病率正连年升高，学习、工作、家庭、社会等各方面的压力是产生这一现象的根本因素（强烈要求老编减小压力！！！）。如果想避免这一现象的发生，那么要从每一个人作起，调整好心理状态是最好的解决方法。而虚无则和上面两种问题密切相关，虚无带给我的第一感觉就是空虚+无所事事，而虚无的最后结果在我看来就必然会发展为上面两种问题。这个问题特别是在现代的年轻人中比较普遍，盲目的崇拜和模仿（哈日族、哈韩族都是典型）不就是空虚的一种体现吗？所以，在年轻人中强调自我意识，有自己的想法，多多学习科学知识也就必须更加重视了。

小玄

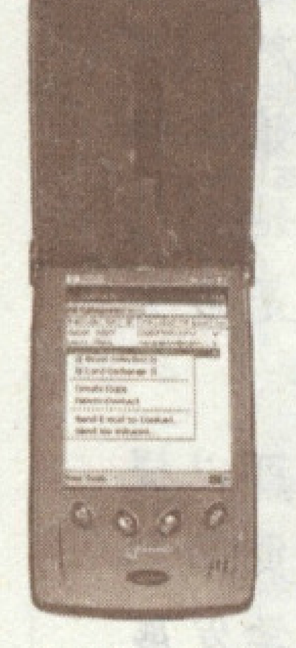
掌上时尚——Pocket PC

晶合实验室

自从Pocket PC在市场上出现以来，从来都没有像今天这样如此流行和被看好。因为谁也没想到这小小的一个像计算器一样的东西也可以称之为电脑，也可以轻松地执行和普通微型计算机一样的程序，也就更没有想到Pocket PC会这样流行起来。但是惠普想到了，惠普的Jornada 545就是Pocket PC中的佼佼者。



HP Jornada 545 Pocket PC全中文随身电脑秉承了惠普公司一流的工业设计思想，外观精巧，造型时尚。内在的卓著性能更是诠释了惠普公司响亮品牌铸就的全新一代HP Pocket PC的精品风范。第一次拿到这款Jornada 545手感略显沉重，因为Jornada 545采用了锰合金来制造Jornada 545的可拆卸外壳。流线型的设计和精美的外观，还有轻巧的超薄设计，带给你质的美感，机身两侧都有防滑胶防止把握不稳。





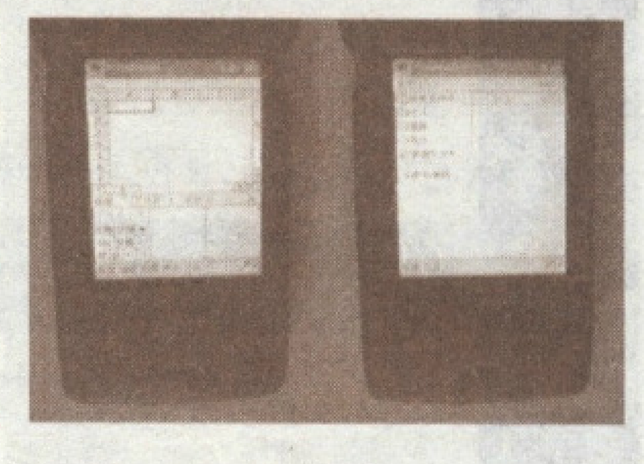
HP Jornada 545使用了日立SH3 133MHz 32位处理器，内置16MB ROM和16MB RAM。其背光显示的240×320像素CSTN液晶显示屏带给我们一个色彩丰富的操作界面。触摸笔输入界面（包含Stylus笔）与手写体识别软件结合非常出色。在识别率上，我们觉得比不少手写板要高出不少。在机身屏幕下面有4个用户可自由定义的快速启动键，在机身左侧还有2个供录音和上下滚动、击活用的快捷键。Jornada 545使用了内置可充电锂电池，充足电可以连续使用8小时。支持IrDA红外线通讯口、RS232串行口和USB连接口3种连接方式。CF Type Ⅰ型闪存卡插槽可支持CF内存卡或相关硬件的扩充所需。机身上有1个立体声耳机插孔，并且内置微型喇叭和麦克风。

介绍完了外形和硬件设备以后，我们还是来看看Jornada 545的软件设施吧。

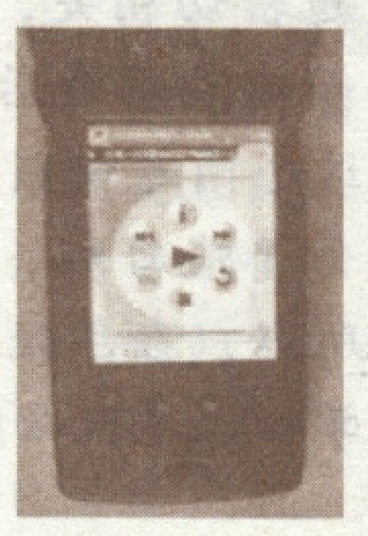
看到这里，也许你会想了，无非就是Windows CE嘛，有什么稀奇的呢？但是Jornada 545用的操作系统却是Pocket PC，这是微软最新的掌上电脑操作系统。为了推广那些受到不温不火待遇的掌上PC以及背后的Windows CE，微软和它的合作伙伴们决定放弃Windows CE系统转而寻求一种几乎全新的东西：Pocket PC。这个名字既代表了新操作系统也代表了设备的类型——它将像一个迷你计算机那样工作，而不是一个小小的电子记事簿。



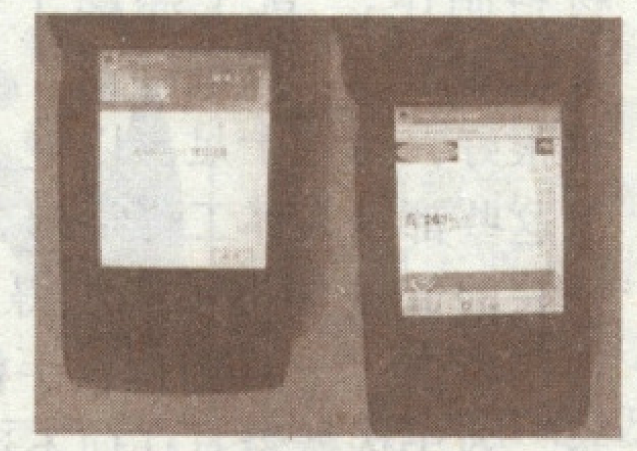
Pocket PC与我们熟悉的Windows桌面系统非常相象，常用软件包括有手持版本的Microsoft Pocket Word、Pocket Excel、Pocket IE、Pocket Outlook等常用办公工具，而且可以随时和桌面电脑进行文件互换，并且Pocket PC使用起来要比Windows CE简单得多。我们拿到的这款Jornada 545就预装了MS Office办公套件，使用户可以真正实现在外出移动状态下处理办公文件。其内置的Pocket Word，Pocket Excel软件可创建或读入、修改Office 2000、Office97或Office95生成的*.doc、*.rtf、*.xls等格式的文件，并支持Excel文件口令加密操作，来保护用户敏感的商业数据，这是其他掌上电脑所不具备的功能，同时也界定了Pocket PC的独特品质。此外，HP Joranda 545 Pocket PC随身电脑还提供最新的Pocket Outlook软件，不但支持离线和在线两种方式收发电子邮件软件。而且还可以用来管理用户的名片册、日程安排、任务列表等信息。



如果说惠普公司对办公功能的要求力求完全的话，那么，Pocket PC对娱乐功能的设计也可以令这款Joranda 545在娱乐方面几尽完美。它具有出色的音响处理功能，附带有Windows Media播放器，这样你就可以在你的手持电脑上播放自己喜爱的MP3。该简化的Windows Media播放器还可以让你制作播放列表并为播放器加入不同的外观（skin），就好像桌面的版本一样。说起放音



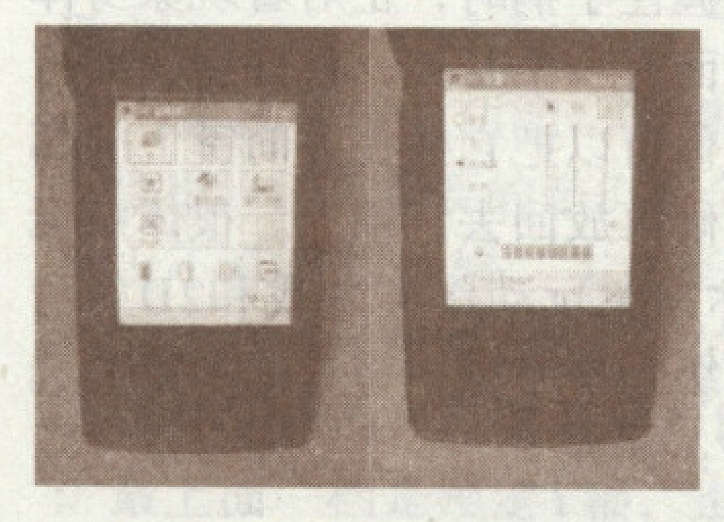
乐，让我们来看看Jornada 545的录音、放音效果吧。总体来说，Jornada 545的放音效果很棒，但是录音效果就不太尽如人意了——录音后的效果有非常明显的噪音！好在录音功能我们这些一般用户并不常用。另外，Joranda 545还是第一款提供动态MPEG小电影播放功能的掌上电脑，使用户随时可以欣赏到生动、真实的影视作品。利用Jornada 545多达4096种的彩色显示屏，用户可以观看由数码相机拍摄的电子照片，并可做到自动幻灯播放演示。此外，如果使用基于微软ClearType显示技术的"E-BOOK电子图书阅读器软件"（需另外下载安装），可达到最佳视觉效果，让用户轻松阅读各种类型的电子图书，如小说、散文等应有尽有。还可针对行业用户需求定制各类应用书籍，如法律法规手册、医药手册等等。



我们还使用了Pocket PC的网络功能，通过专用调制解调器或者是红外线都可以轻松上网，连接速度和台式机相差并不多。

Jornada 545在软件方面的应用也非常出色，有许多外挂的程序可以直接运行在Jornada 545的Pocket PC操作系统中。如果你同时打开少量的应用程序的话，运行速度还可以接受，但如果你想同时打开许多程序的话，那你可需要一样东西——耐心！比如说，你打开了Windows媒体播放器，然后再打开一些其他的程序，133MHz的处理器就显得有些力不从心了。

Pocket PC的操作也非常简单。我们以前用过基于Windows CE操作系统的掌上电脑，但是都觉得Windows CE有点烦琐，不过Pocket PC就不同了。它拥有和Windows桌面操作系统的弹出式菜单相似的菜单，使用起来非常方便。并且在Pocket PC屏幕的底部拥有一个小的改进的菜单。只要点击一下菜单，就可以更新你的联系表或者日历，输入你的信息，再点击一下OK，就完成了。再也没有那些强迫你确认每项输入的烦人屏幕。



HP Jornada 545 Pocket PC是非常出色的产品，你是不是也准备去感受一下掌上电脑的方便与快捷呢。你能抵挡住这种诱惑吗？

（上接47页）DVD-ROM（SD-612F）使用了这种技术。这种技术理念的与众不同之处在于它的降噪、抑噪目的是通过对局部机件的改良来实现的，或许是某一个机件，也可能是几个机件同时改良，如海绵状的压盘器垫，声音吸附材料的使用等都是该理念的具体举措。笔者眼下使用的就是这款12倍速DVD-ROM，实际应用中很是满意，所以向各位推荐，大家不妨试一试。

智能安全识别技术也是降低噪音和增加光盘读盘能力的好帮手。光驱的生产厂商可以在Firmware固件上集成多种先进的指令程式，使光驱具有部分智能处理能力，从一个单纯的"神经元"变成了具备部分"脑"功能的处理中心。例如，在三星光驱的Firmware中，不但放置了融合有最新算法的10万片各类烂盘的纠正程式，而且还集成了先进的智能安全识别技术。通过它光驱不但可以识别一般划痕和裂纹的区别，还可以记录盘片读取过程中裂纹的成长变化，根据裂纹情况自动下调速度，可以由48倍速减慢至40倍速、36倍速、32倍速、24倍速……，从而根除了高速光驱的安全隐患。

以上给大家介绍的几种技术（理念）在被光驱厂商实际应用于产品时都各有特色：如NEC公司在四角上安装悬浮式减震橡胶以减轻震动和降低噪音，激光头采用光栅定位和螺旋方式，寻道准确；三星公司将四角安装改为"U"型构造，理论上应用了"三角架是最稳定的几何图形"的物理定律；Acer公司采用悬挂技术和香蕉减震支架，来降低震动和噪音；LITE-ON采用悬浮承载技术，强化内置的震动吸容器等等，限于篇幅这里就不一一介绍了。

总而言之，无论是CD-ROM还是DVD-ROM，运行速度的不断提高是大势所趋，马达转动的风声是空气快速流动的必然现象，光头移动读盘到目前为止还没有更先进的技术来取代，盗版光碟在很长一段时间内还有其存在的理由，倘若用简单的降低速度以减轻噪音降低显然不符合光驱技术发展的现实规律。因此，光驱降噪还有很长的路要走。我们可以从以上不断创新、改良的技术中看到光驱生产厂商在光驱减震、降噪上所做出的不懈努力，同时也期待着科技含量更高、使用效果更好、对使用者更环保的降噪技术和光盘驱动器的出现，相信这一天离我们并不遥远，让我们拭目以待。

清华同方游戏设备使用手记

晶合实验室

电脑的游戏控制是一个困扰玩家的老大难问题。用键盘做游戏控制器，是一般玩家的选择吧？可是键盘手感实在太差，而且使用起来非常不舒服，玩些简单的游戏还勉强可以凑合，遇到操作复杂的游戏，简直是太痛苦了！例如KOF系列（宝月每天中午和碧落用键盘玩KOF99，结果现在手腕痛得不得了）。用鼠标？鼠标可以应付大多数RPG、RTS什么的，但是你见过有人用鼠标玩《古墓丽影》吗？所以说，玩动作、模拟游戏最好是有专用的控制设备。

目前市场上的游戏控制设备非常多，大致可以分为3类：第一类是以微软、罗技等知名厂商出品的极品控制器，价格不斐。第二类是为数众多的中小厂商出品的普通控制器，功能单一，性能平常，价格自然较低。第三类比较复杂，主要是用游戏机专用控制设备改造的控制器，有个人作坊的产品、也有工厂生产的，这类设备一般需要Direct Pad Pro的支持，使用不太方便，但种类非常丰富（去年风行的跳舞毯大多属于这一类设备）。相对于另外两类来说，极品游戏控制器的功能更强大，使用更方便，售后服务更加完善，是发烧玩家的首选。但这类控制器的价格实在太高，一直都是超级玩家的收藏和炫耀的资本，我等劳苦大众只有眼热的份。不过现在这一状况即将有所转变，国内著名的计算机硬件厂商清华同方推出了自己的系列游戏控制器。这次我们拿到了厂商送测的其中4款产品，下面我们将详细介绍一下这4款游戏控制器。

超级劲拼十型（P150）

这是一款标准的USB接口8键游戏手柄。安装相当简单，由于是USB接口，支持热插拔，安装时只须直接插到主板的USB接口即可，Windows会自动识别并为它设置驱动程序，进入控制面版的“游戏控制器”中就可以看到它了（2轴8键游戏控制器）。

这款手柄的设计相当前卫，黑色的外壳呈倒“U”字形，整个外型采用流线型设计，没有任何棱角。手柄的两个把手较一般的PS手柄长一些，而且做了防滑处理，拿在手里非常舒服。在手柄的正面，有2个椭圆形的凹陷，左边是方向键，右边是6个按键，分别是“A”、“B”、“C”和“X”、“Y”、“Z”。这种设计让身为老玩家的宝月想起了SEGA的手柄，倍感亲切。另外2个键，以扳机的形式被放在两个手把的后面，当你的手握住两个把手的时候，两个食指刚好放在这两个“扳机”上，使用相当方便。所有的按键全部采用银灰色亚光质感材料制作，配上黑色外壳非常酷，按键的手感很好，弹性十足。以上这些都是人体工程学的杰作，相信这样的手柄即使长时间使用也不会觉得手酸。后来事实证明了这一推测，宝月用这款手柄和碧落玩KOF，连胜N盘，双手依然没有任何不适，只觉得非常爽。



这款手柄的适用范围相当广泛，除了上面提到的KOF系列，用来玩FIFA也是个不错的选择，当然开极品飞车也是没有问题的。总体来说，这款手柄可以应付绝大多数的动作游戏了（但不要指望用它来玩飞行模拟类的游戏，键位根本就不够）。对于一款定位低端的游戏控制器来说，P150做得已经相当不错了。这里还有一个相当有趣的设计值得一提，这款手柄的方向键上有一个圆孔，其作用是插迷你摇杆。这个迷你摇杆在哪里？就在两个把手的中间，也就是当玩家握住手柄时，正对着玩家身体的侧面。在手柄的背面有一个开关，打开后，即可取下这个迷你摇杆，你可以把它插在方向键上的那个圆孔里，不用的时候再放回去，锁上。很体贴玩家的设计吧？如果你只想玩动作类游戏和2D射击游戏，那么这款“超级劲拼十型”将是你不错的选择。（此款手柄售价：99元）

超级劲拼八型（P750）

相对于P150来说，P750就要专业许多了。首先，提供USB和标准15针D型游戏接口两种选择，很好地照顾了没有USB接口的玩家。而且清华同方给这款手柄提供了驱动程序，还附带编程软件，也就是说这是一款编程手柄，允许用户定义一个功能键来完成一串动作。

安装方面这款手柄要比P150复杂一些，毕竟有一些驱动要安装嘛，不过相对于其他的硬件设备来说就是小巫见大巫了，还是比较方便的。

P750提供8个标准键——“A”、“B”、“C”、“D”、“L1”、“L2”、“R1”、“R2”，2个功能键——“SHIFT”和“START”供玩家使用。另外的“ANALOG”键和“DIGITAL”键作为模拟摇杆和方向键切换之用。P750的一大特点就是提供了一个模拟摇杆和一个模拟节流阀。模拟摇杆不同于普通的方向键，普通方向键输入方式是数值式的，也就是说按下方向后，返回的是一个数值，不管你用了多大的力量来按，电脑都会做出一样的反应。而模拟摇杆采用数据流方式输入，可以根据力的大小返回不同的数据，这样使得游戏的控制更加精确。模拟节流阀的作用主要是对应模拟类游戏的，例如用来控制飞机的油门，同样是以数据流方式工作的。加入了这2个功能的P750对应的游戏种类当然就更多了。除了P150所对应的P750完全对应外，P750应付一些简单的模拟游戏已经绰绰有余了，你可以试试用它来玩《机甲战士4》，感觉非常好，当然，还是有一部分键位需要定义到键盘上。



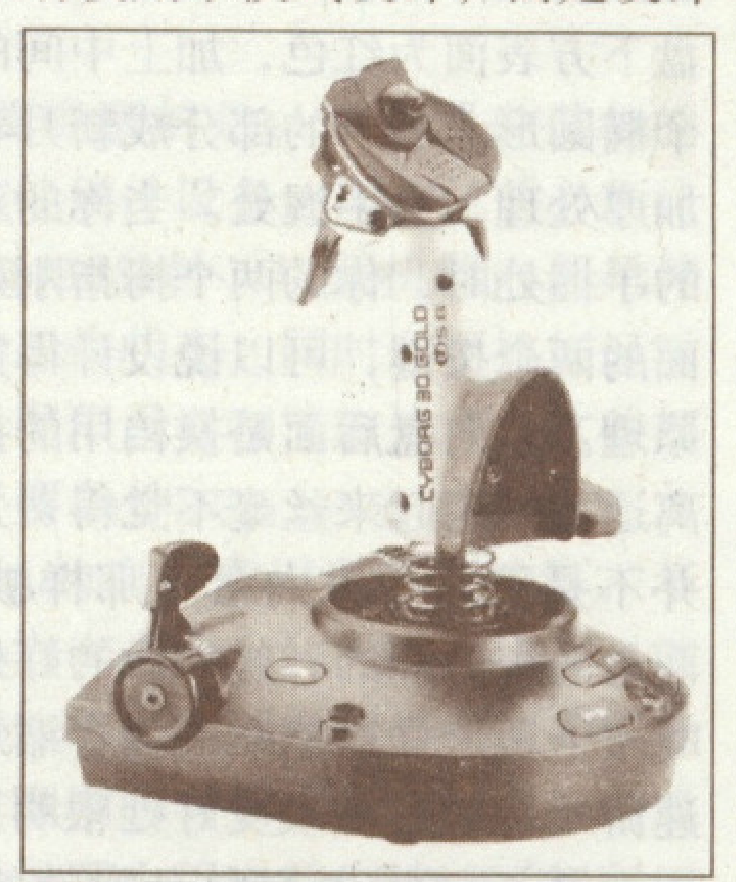
P750的另一大特点是支持编程，利用同方附带的驱动盘中的手柄编程器软件SGE（Saitek Gameing Extensions），我们可以方便地定义手柄上的各个键，而且还可以对应不同的游戏存储不同的设定。

这款手柄的功能，算得上是顶级了，而且做工也很好，最重要的是价格合理。足够强大的功能加上不算贵的价格，实在是个很好的选择。这款P750也有一项独特的设计，在它的模拟摇杆上。模拟摇杆下面的银色圆环是可以转动的，有3档可选。最上面一档是锁定Y轴，也就是说锁定后只能控制模拟摇杆在X轴上运动，相对地，最下面一档为锁定X轴，中间是不锁定。这样的设定还是很有意思的，比如开飞车时，可以锁定Y轴，能省点心。当然它还有其他功用，宝月在和碧落玩KOF时趁他不注意把他用的这款手柄的X轴给锁定了，结果嘛，嘿嘿……另外，我发现同方这两款手柄的方向键的可动范围太小了，有些不舒服，大概这样的设计是出于更加省力的考虑吧，但我觉得好像是适得其反了。（此款手柄售价：230元）

震撼劲杆（Cyborg 3D USB Stick Gold）

玩飞行模拟类游戏时，罗技的钛翼一直是玩家的首选，但其令人咋舌的价格，远不是囊中羞涩的玩家接受得了的。现在好了，我们有了新的选择——震撼劲杆。这是一款专门对应3D游戏的操纵杆，设计出色，用来操纵飞行类游戏简直就是绝配！

这款操纵杆拿在手里感觉很沉，虽然它的底座并不大。底座采用高强度工程塑料制作，底部设有四个防滑垫，使操纵杆的固定变得相当容易。底座前侧面装有一个六角改锥，它的作用将在后文提到。底座前端配有一个可以适应左右手不同操作习惯的模拟输入节流阀；左右各有一个SHIFT键，使各种按键由1变2；后端设有“F1”至“F4”4个功能键。坚实的底座上是外形超酷的操纵杆，杆身为香槟金色，左侧印有黑色的Cyborg 3D Stick Gold USB字样。操纵杆一贯的设计思路是采用手模式设计，这种设计存在一定的局限性，如果是右手的手模，左手玩家就不能用。为了照顾左手玩家，这款操纵杆的杆身没有使用手模式设计，而是设计成椭圆形，然后通过加装在杆后面的托架来使操纵杆适应手形，而托架可以装在左面，也可以装在右面，这样就兼顾了左、右手不同习惯的玩家需求。更加难能可贵的是，这个托架的位置可以上下调节，解决了每个人手大小不一的问题。操纵杆的头部设计也很特别，装有1扳机4火力共计4键，外加一个8方向苦力帽，可以方便地控制武器使用和视角转换。所有按键全都未镶在操纵杆里，而是完全露在外面。整个头部形成镂空构架，具有很强的机械感。操纵杆头部可以做前后3档、左右3档调节，目的同样是为了适应不同玩家的需求。前面提到的六角改锥就是用来调节这些可动部件的，可见清华同方在这款控制器的设计上狠下了一番工夫啊。



这款控制器采用USB接口，不需要任何驱动即可很好地工作，安装相当简单。附带的SGE使用也

非常简单。总的来说已经非常不错了。当然同一些顶级的操纵杆相比还有一定的差距，例如它的键位较少，还有相当一部分键要定义到键盘上，使用起来有时会觉得手忙脚乱。而且这款操纵杆不是力回馈的，手感上稍差。但是看看价格就会发现，它绝对超值。（此款手柄售价：320元）

极品飚车（R100）

看名称各位玩家就应该知道这是一款赛车类游戏专用控制器了，也就是方向盘。手中这款R100较其他厂商出品的方向盘要小一些，因为它采用了超紧凑模式来设计，目的是有效地节约空间，事实证明这种设计还是很合理的。

R100的用色比较朴素。黑色的工程塑料外壳，由于经过了防滑处理，所以看上去和真方向盘很相似。这里不能不提的是，清华同方在这款方向盘的防滑处理上，并没有使用我们常见的做法——加橡胶套，而是直接对材质本身做了加工，这样做的好处是显而易见的——成本降低了。方向盘的外型很奇特，第一眼看过去，你就会被它的线条所吸引——整个方向盘完全是曲线的组合——包括刻在上面的装饰线在内的线条，没有一条是直线！方向盘下方表面为红色，加上中间的横梁部分构成了一个椭圆形，剩下的部分成新月状。横梁的两侧做了加厚处理，为手握处。当你的双手自然握住方向盘的手握处时，你的两个拇指刚好能够触到方向盘正面的两个按键，可以说设计得完全符合人体工程学原理。方向盘后面是换档用的扳手，和方向盘的距离适当，用起来丝毫不觉得费力。这两个换档扳手并不是像其他方向盘上那样被作成了一个整体，而是两个分开的，这样做的好处是两个扳手可以同时按下，这样换档时间就会缩短很多，在激烈的竞速游戏中，这种改变好处很明显。

下面该说说方向盘附带的脚擎踏板了，同样是黑色的工程塑料外壳，超紧凑结构设计，上面设有一高一低两个踏板，表面做了防滑处理。遗憾的是踏板的下表面没有做防滑处理，有时候突然用力的时候，例如突然急刹车时，踏板会顺着受力方向运动，也就是说不太好固定。

方向盘和踏板的工作方式同为模拟式，操控非常精确，手感（脚感）还不错。这款方向盘不支持力回馈，而是采用一种机械方式来达到近似效果。方向盘在轴后面设计了一个反向出力装置，例如，你向左转方向盘时，反向出力装置向右出力，形成阻力，而且你的动作越大，受到的阻力越大，是不是和力回馈很相似呢？我们称之为准力回馈。脚踏板也是一个道理，只是在使用中我觉得阻力小了点。这样的设计也是有好处的，首先不会出现你已经转了方向盘，而阻力要过一会才会产生的延迟现象；其次，成本大大降低了（不要小看这一因素哦，它直接涉及到你我这样的穷人能不能买得起啊）。

这款方向盘的安装非常简单，无论是与计算机连接，还是固定到桌子上。先说固定吧。这款方向盘的固定方式使用了类似乒乓球网夹的方式。



方向盘轴后部呈子弹头状，下表面有四个橡胶垫（作用是加强固定效果），构成了夹子的上半部分；下半部分到上半部分的距离蛮大的，对桌面厚度的兼容性很好；配备的螺栓很大，完全能够起到固定的作用，值得称道的是螺栓的顶端与桌面接触的部件是可活动的，也就是说即使桌子不平也没有问题。由于采用了高强度工程塑料做外壳，耐用性自然不必多说了。与计算机的连接就更简单了，这款方向盘采用USB接口，完全即插即用，插上后Windows会自动设置驱动程序。这款方向盘附赠了手柄编程程序，更加方便了用户的使用。唯一不足的是键位太少了，只有4个，还是加上两个换档扳手后，使用时不太方便。

这款控制器的功能中规中矩，但设计上的创新却给了我们不小的惊喜。尽管这款控制器在送来测试的4款控制器里价格最高，但相对于其他名牌厂商生产的同类产品来说，还是非常有竞争力的，相信它的出现能让更多的人潇洒地开上自己喜欢的名车吧。怎么样？准备好了么？打开显示器边上的电风扇，带上墨镜，脚踏油门，我们兜风去啦！（此款手柄售价：350元）

以上介绍的是我们这次拿到的4款游戏专用控制器。从各方面来看，清华同方这次走的是一条国际路线，以清华的技术实力，加上大胆创新、平易近人的价格，我们有理由相信，清华同方的加入会给原本比较沉闷的游戏控制器市场注入新的活力，从中得到好处的自然是我们玩家啦。祝同方一路走好！

PC系统测试软件大全（六）

湖南 苏旅

显示器设备测试

显示器作为电脑设备的面子产品，一直以来在DIYer的选购中占有重要地位。由于在人机交互的过程中，显示器是用户必须直接面对的产品，因此在选购时不能马虎大意。一般来说，显示器的检测主要是看画面的实际显示效果，如Windows桌面下字体及图标的清晰度，图形文件显示的色彩丰富度，及影碟播放时的动态效果等，这些都是最常见的检测办法。不过对于一些对显示要求较高的DIYer及专业用户来说，这些检测的办法就显得比较肤浅了。他们需要的不只是表面的“好看”，而是真正内在的“严格”，这时就需要用一些专业的办法来测试鉴别显示器产品的好坏，这就是我们的主角：显示器设备测试软件。

目前国内外关于显示器方面的测试软件可谓寥寥无几，数量上无法和我们前面介绍过的CPU类热门测试软件相比。但规模虽小精品不少。仔细挖掘，还是能够找到一些好东西的，比如下面将要介绍的一些精品软件就是其中的杰出代表。有了它们的鼎力支持，相信各位DIYer的电脑面子一定会很足的！

NOIKA Monitor TEST

下载网址：http://www.nokia.com/products/monitors/index.html

拥有手机的朋友肯定不会对NOKIA（诺基亚）这个名字陌生，作为世界著名手机生产厂商，NOKIA的手机行销世界，誉满全球。不过你可知道在电脑显示器生产方面，NOKIA也是挺有名气的，其生产能力和技术优势在欧美地区也是名列前茅。NOKIA的显示器性能优异，质量上乘，就连Windows 98都内置了它的显示器驱动程序。不过好马配好鞍，好的显示器也需要相应的测试软件才能把性能体现出来。因此NOKIA也推出了不少和显示器产品相关的软件程序。下面我们将要介绍的就是这样一款来自NOKIA的显示器测试软件。（如图1）



图 1

下载该程序至桌面上后，出现了一个显示器的图标，它就是我们的主角NOIKA Monitor TEST。程序大小只有577kB，可以使用于目前的主流显示器产品。双击执行程序后首先出现一个大眼MM的欢迎画面，右下角还有一行很大的NOKIA字样。然后点击进入“语言选择”画面选择操作语言。只见屏幕上各种西方语言都有，可惜就是少了中文选择。唉，没办法，只能选择English了。选择好后就出现了下面的主画面。（如图2）

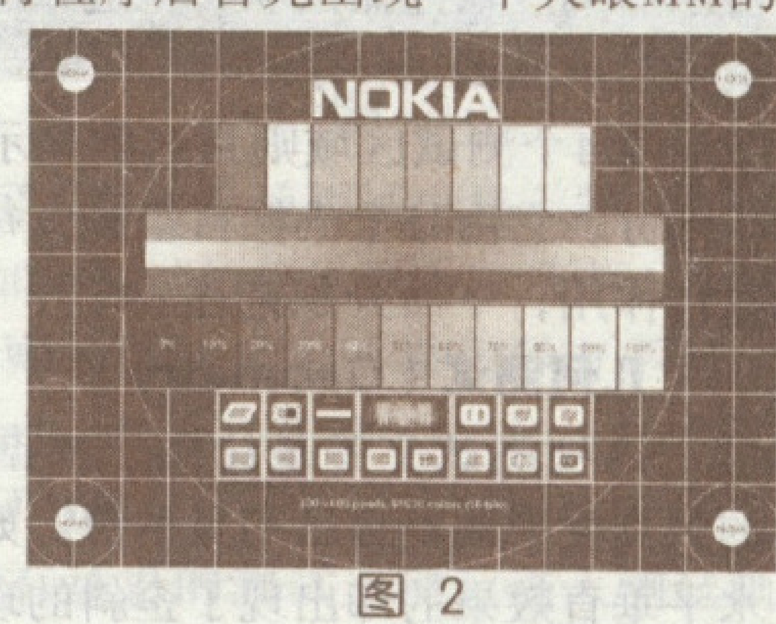


图 2

对了，在这里要提醒的是，显示器类设备的测试有一点不同于其他硬件设备，即测试前必须让显示器先开机预热20-30分钟，以便机器内部元件能顺利调整到正常的工作状态，同时还要搞好显示器本身的清洁工作、图形设置和消磁处理，这些都是提高显示效果的必要条件。

这里看来NOKIA的广告意识还比较浓厚，不但测试主画面的正上方有个大大的NOKIA字样，就连屏幕四周也出现了NOKIA的图形。好在这并不影响测试效果。测试主画面的背景是圆环和直线组成的混合方格图，从背景图中用户首先就能了解所用显示器的基本几何显示效果。在测试主画面的中间有4个测试区域，而在画面的最下面则显示着当前显示卡所使用的分辨率和色位。现在我们就来详细看看中间的4个测试区域。

首先排在上面的是由8种颜色组成的方格图，按从左到右的顺序依次排列为蓝、青、玫瑰红、粉红、红、赭石、黄、绿。通过它用户可以直观地得知自己的显示器在显示这8种基本颜色时的效果。如果用户的显示器显示出的颜色与上面的排列有偏差的话，则表明显示色差有问题。

接下来显示的是显示器三基色红（Red）、绿

（Green）、蓝（Blue）的渐变图。其渐变效果从左到右是以先明亮再暗淡再明亮的方式显示，从中用户可以清晰地了解到自己的显示器三基色的显示渐变效果。如果显示出来的渐变过渡效果不明显，或者相差太大，则表明显示器的色枪出现问题了。当然，这项测试在笔者的机器上OK……。

排在三基色渐变图下面的就是黑白灰度渐变图，其渐变效果从左到右由纯黑到纯白，并且还有相应的百分比数字表示渐变效果，测试效果一目了然。

写到这里，相信有一些人会发出疑问，这个显示器测试软件测试项目就这么简单？呵呵，下面就是显示测试项目了。

第4个测试区域则是这款显示器测试软件的精华部分。它由15个小栏目组成，每个栏目都有它的独特作用，下面分别论述。

几何测试（Geometry）

这项测试主要是让用户根据屏幕上出现图形的失真度来调整自己的显示器。如某些图片应该是水平垂直效果的却出现了歪斜的现象，而有的图片应该是直角边缘却出现了弯曲。这时候就通过显示器自身的各种几何调整功能进行调节了。这样的调节包括：显示高度调整、显示宽度调整、水平中心调整、垂直中心调整、倾斜调整、梯形调整、枕形调整等。在测试时，屏幕将出现一张完整的由圆环和直线组成的混合方格图，其间会出现表格颜色和大小的变化，由此可以直接判断显示器的失真程度。

明暗度及对比度测试

（Brightness and Contrast）

明暗度及对比度是用来测试显示器亮度及清晰度输出的。明暗度调整显示器屏幕在低亮度效果下的输出，而对比度则是调整明暗度调整显示器屏幕在高亮度效果下的输出，两者的调整并不相同。该项目测试由两幅画面组成，一幅是在低亮度下的黑色渐变图形及高亮度下的白色渐变图形，另外一幅是黑底色下的5个白色小方块图形，其中1个在屏幕中心，其余4个分别在显示画面的4个对角，这可以测试出屏幕中间及四周的明暗对比一致性。用户可以通过调节显示器的明暗及对比度使上述测试画面达到最好的效果。不过这里要提醒的是，高对比度下的显示画面容易导致眼睛疲劳，而过亮的显示效果则有可能降低显示图片的细节效果，因此在调整时需注意。（如图3）

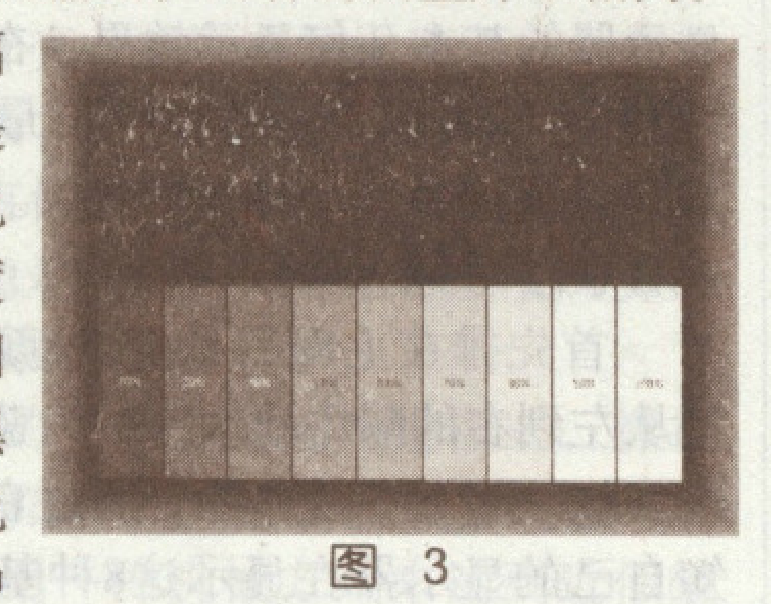


图 3

高压特性测试（High Voltage Regulation）

高压的作用是在CRT显示器中加速扫描屏幕的电子束中的电子，显示屏上的明亮区域由高电压源引起并且还可导致其细微变化，从而将显示画面放大。测试中通过黑白双色的不断交替变化，普通用户的显示器都会出现诸如“呼吸效应”般的画面边缘伸缩变化。但一般来说只要变动效果不大，显示器仍属于正常，但如果测试时出现较大的波动现象则说明显示器性能不佳。

颜色测试（Color）

颜色（色纯）测试包括对色温/白平衡和屏幕色彩均匀性的测试，其步骤比较简单，纯白底、红底、绿底、蓝底及黑底白块的画面将被依次全屏显示出来。用户由此可以清晰直观地鉴别出自己的显示器是否有缺色、色斑及色温不纯的现象发生。一般来说，目前许多新型显示器产品都有色温调节功能，如果出现上述问题，即可使用该功能以调整显示器效果至最佳状态。但如果显示器出现严重缺色，色温不纯等现象，则可怀疑为显像管老化问题。

收敛测试（Convergence）

收敛测试的原理是把红、绿、蓝三种颜色的线先后显示为一种纯白色及红绿蓝三种颜色，并以表格线形式在屏幕上体现出来。如果显像管的色枪射错了不同色的荧光点，就会出现色彩收敛的严重错误，显示出来的纯白表格线则会表现为偏红、绿或蓝色，而白色线条的区域边缘也会出现不正常的色边。所以，用户看到显示器表格图像出现颜色偏差问题的话，即可怀疑显示器的颜色收敛能力是否出现偏差。下面开始的图片清晰测试主要是涉及显示器图像显示效果的测试，在进行这项测试前，最好将你的显示器分辨率调整到显示器自身所能接受的最大的可视分辨率。如高端15英寸和中低端17英寸显示器（一般行频在60kHz至70kHz）显示器多调整为1024×768，而高端17英寸显示器（一般行频为80kHz以上）多调整为1280×1024。这样的话就很容易测试出显示器在性能极限条件下的实际清晰效果。

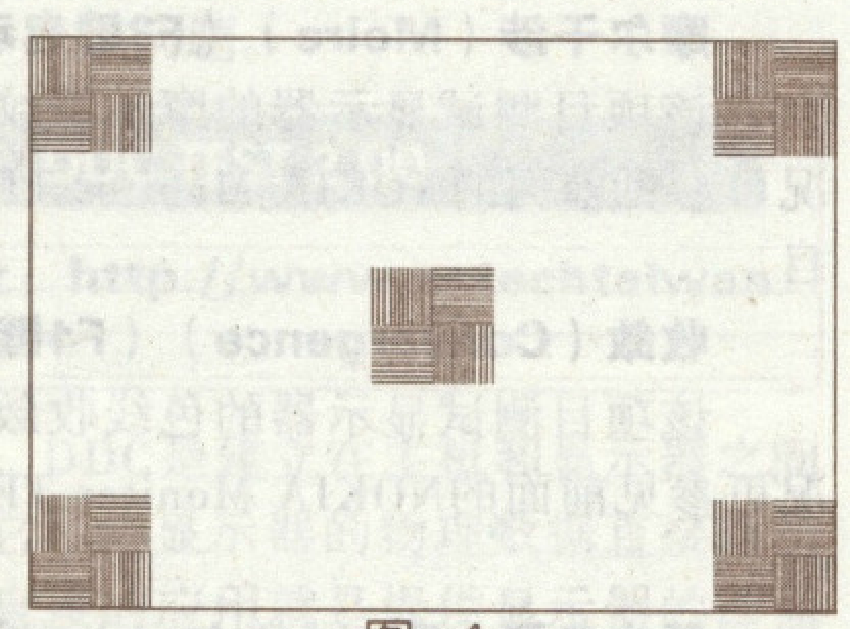
聚焦测试（Focus）

聚焦测试，顾名思义主要是测试显示器的聚焦清晰度。我们知道，显示器上的图片是由扫过屏

幕的电子束组成的，如果电子束扫描效果锐利清晰的话，那么图片就会有很好的聚焦效果。一般来说，显示器的聚焦效果在出厂之前就已经调整到最好了。这个测试就是通过三幅不同的画面来对显示器进行测试的。第一幅画面的背景有纯黑、纯白和灰度，然后表面图像有字体和十字图案。后两幅画面主要测试显示器屏幕中心和四角的聚焦情况。由于传统的CRT显示器的设计局限性，一般的CRT显示器要做到边角完全聚焦清晰很不容易，大部分CRT显示器在显示高分辨率图片时边角或多或少都有点模糊。用这个测试可以很容易地得出显示器的聚焦能力结果。

分辨率（Resolution）

分辨率是关于显示器图像能被分辨的细微程度的一项基本指标，这里的测试功能则是专门针对显示器的分辨率测试的。测试画面很简单，即分别在黑白底色下在屏幕四角及中心显示一块以水平和垂直线条组成的，由疏至密的线型图形。用户可以通过查看线型图像中的线条细腻区分程度来判断显示器的分辨率效果。另一方面，在高分辨率下显示器因为有大量的像素点，所以需要电子枪连续地在高低压之间切换，由此也会出现画面的亮度差问题。一般来说，测试时最好分别切换不同的分辨率画面，这样就可以了解使用的显示器分辨率的实际效果。（如图4）


图 4

摩尔波纹测试（Moire）

摩尔波纹是一种可能在所有显示器上都会出现的失真效果。出现这种现象的显示器在显示时的图片出现了波纹的干扰，这种情况是由阴极射线管（CRT）显示光罩的局限性造成的，同时，显示器在部分高分辨率模式下工作时，一些特定类型的图片也会出现波纹干扰，而且聚焦效果好的显示器更容易出现摩尔现象。一般认为，引起摩尔条纹的最常见因素是扫描线和某些其它周期性波纹之间的干扰，如原场景中的线或光点图形、遮蔽屏显像管中的闪烁光点或其它波纹。这个测试通过不同分辨率下的不同图形对显示器进行摩尔波纹测试，测试画面一共有6幅。不幸的是，在查看第3个显示画面时，笔者的美格显示器出现了比较明显的摩尔波纹。好在如今不少显示器都内置了摩尔消调功能，用户可以最大程度地减轻由于摩尔现象带来的显示问题。

文字可视效果（Readability）

文字可视效果主要测试的是显示器的文字显示效果，包括字符整体清晰度、边角犀利度等，测试画面分为黑底白字和白底黑字2种，字符显示则分别出现在屏幕四角及中心地带。这就可以尽可能地测试出显示器的整体显示字符能力，如果测试的显示器边缘及中心聚焦能力不行的话，则各处的显示效果将各有不同。（如图5）


图 5

抖动测试（Jitter）

这是一个很有意思的测试选项，进入测试画面后屏幕出现了几条等宽的竖线。其间有几个完全静止的大长方形白色方块和小长方形网状方块整齐排列着。粗看画面好象没有什么问题，但仔细看看你就会有种感觉，好象上面的白色方块在慢慢移动着。这是一种显示图像中不应有的变动现象，这种情况的出现也和显示器的细小像素显示能力及稳定性有着很大的关系。

声音测试（Sound test）

咦！明明是显示器的测试怎么出来个声音测试，笔者带着疑问按下了鼠标。显示器倒是没有什么动静，而我的SB Live！和PC Works 2.1却工作了起来。首先，从左音箱传出了一声人语，然后声音慢慢地转移到了右音箱。呵呵，不会是测试音箱对显示器的干扰吧！我想了想，终于明白了，原来目前不少厂商生产的显示器产品都在其两侧内置了左右声道音箱，想必NOKIA也不例外，所以就多了个这样的测试。这也算是NOKIA“测试以人为本”吧。

上述11个主要测试选项是该软件的精华所在，还有另外其他4个选项，其用处如下：

网址（WWW）

这个选项在所有测试选项的正中间，上过网的朋友对它一定不会陌生，只要用鼠标点击该选项，即可连接到NOKIA显示器的网址：http://www.nokia.com/products/monitors/index.html。这样的话可以获得更多的技术支持。

显示设置（Display）

这个选项是连接Windows9X控制面板下的“显示设置”功能的，点击即可进入该功能设置显示器的色位、分辨率等，调用十分方便。

帮助文件（Help）

这个选项提供了一些基本的帮助信息，由于信息为英文显示，同时内容极其简单，所以对于一般的用户来说没有太大的用处。

退出（Exit）

这个选项想必不需要多解释了吧，如果你测试完了或者是懒得用了，点它就可以了。

用完了这个NOKIA Monitor TEST，最大的感觉就是其简单直观的界面和较为丰富的显示测试功能。不过其整体专业性能还不是很强，而且最大的问题是每个测试环节都未说明测试内容和查看方法，这对于一些初学者来说是比较困难的。总的来说，NOKIA Monitor TEST是一款十分优秀的半专业级显示器测试软件。当然，这个软件并不能绝对评测出一个显示器产品的好坏。NOKIA声称设计这个测试软件的目的也只是为了将其用于不同显示器之间的对比测试工作，并且世界上也不可能有一台效果十全十美的显示器产品。所以在使用时我们只能用其相对地来评价一款显示器产品。

TEST SCREEN v. 2.5

下载网址：http://www.programming.de

TEST SCREEN是由德国的Johannes Wallroth设计的一款实用的显示器测试软件。它的体积小巧，仅为140kB。提供了常见的几种显示器测试功能，不过由于其大部分内容和上面所叙述的NOKIA Monitor TEST相似，所以在下面，笔者只作简单地介绍。

测试前必须先要保证显示器已经预热20分钟以上，运行主程序即进入如下图的测试界面。（如图6）

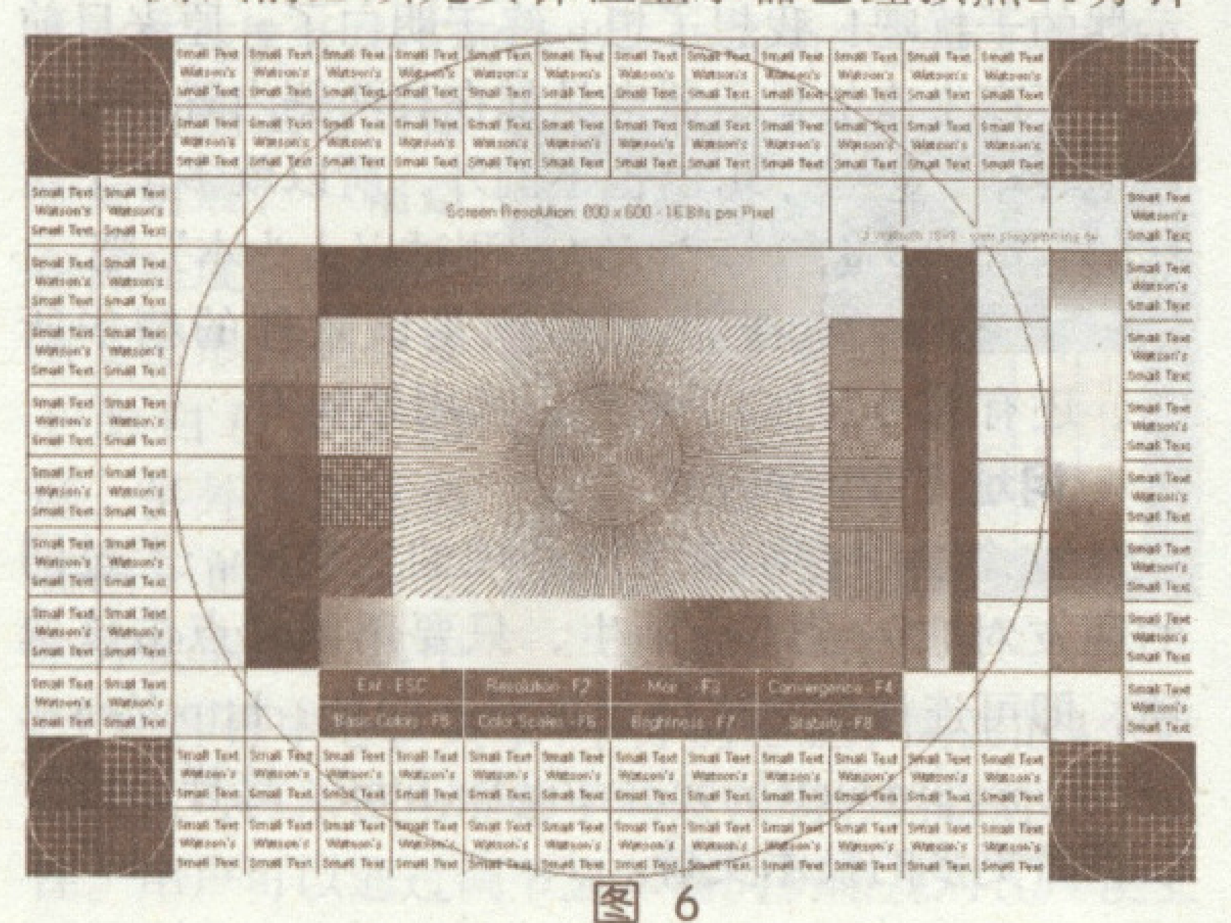


图 6

主画面（Intro Screen）：

这是TEST SCREEN的主画面，提供了多种图案，可以测试显示器显示图片的尺寸、位置、锐利度、收敛聚焦能力等，还提供了显示亮度和对比度的功能。屏幕的上方给出了当前显示模式的参数，中间是几何图形的失真测试，四周是测试字符锐利及清晰度的小号字体。同时还给出了彩色及灰度的颜色渐变效果图。

分辨率（Resolution）（F2键启动）

该项目主要测试显示器在高实际分辨率下的像素显示效果，该测试中，如果水平分辨率为800的话，则可看到各自为400条的黑白相间水平线显示在屏幕上（垂直分辨率下同）。

摩尔干涉（Moire）（F3键启动）

该项目测试显示器的摩尔波纹干涉，相关情况可参见前面的NOKIA Monitor TEST测试相关项目。

收敛（Convergence）（F4键启动）

该项目测试显示器的色线收敛功能，相关情况可参见前面的NOKIA Monitor TEST测试相关项目。

基本色彩（Basic Colors）（F5键启动）

该项测试主要显示Windows GDI模式下的色彩

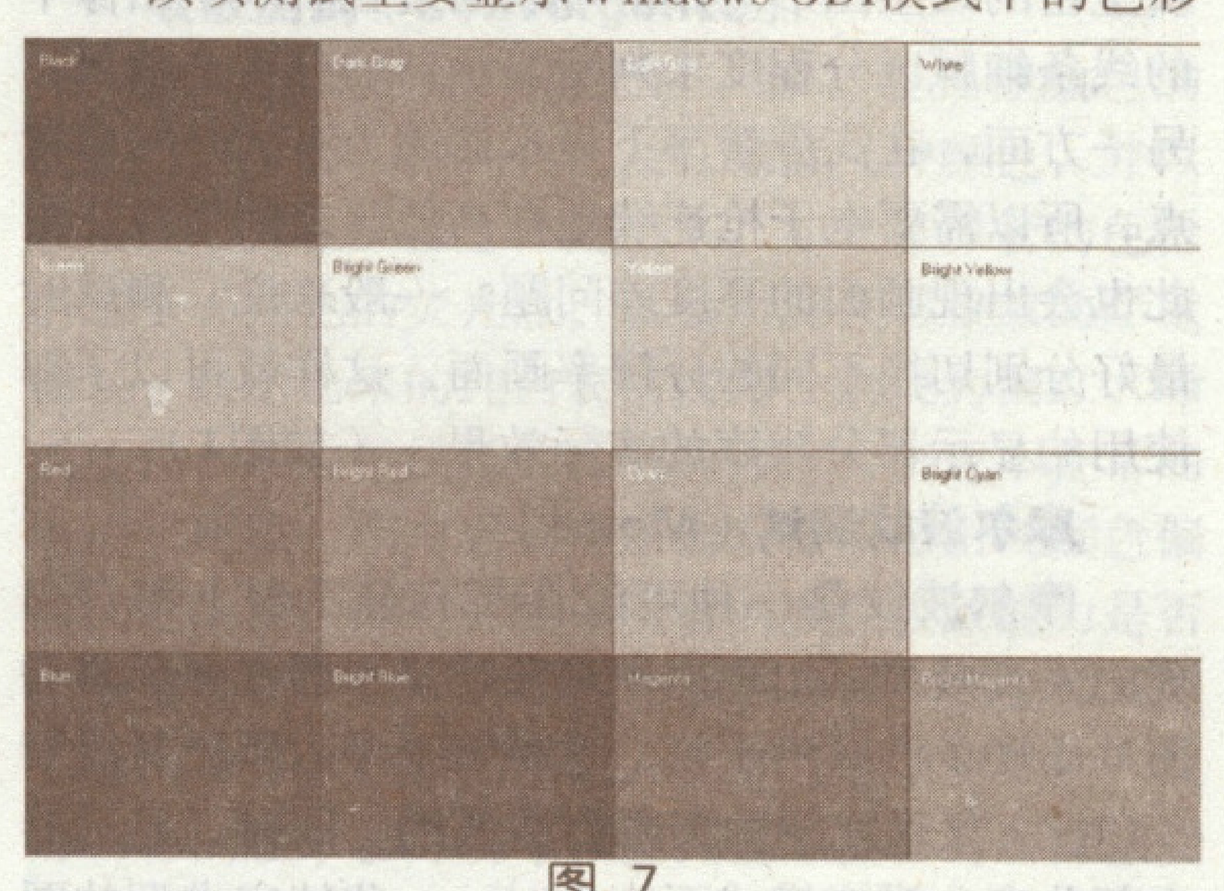


图 7

情况，其中含有黑白两色、三原色（红、绿、蓝）及次色（洋红、黄、青）等，在显示时以不同的亮度出现。如果显示器有老化现象的话，将出现色彩不匀准的现象。（如图7）

色彩渐变（Color Scales）（F6键启动）

该项测试主要是显示三原色及黑白双色的色彩（灰度）渐变情况，如果在过渡区域出现模糊不清的现象则说明该显示器显示效果不佳。如用户的

Windows系统颜色设置不正确的话也会出现颜色过度偏差的情况。

亮度及对比度（Brightness and Contrast）（F7键启动）

该项目以黑白渐变的图形提供了对显示器亮度和对比度的指导调整功能，相关情况可参见前面的NOKIA Monitor TEST测试相关项目。

High Voltage Supply Stability（F8键启动）

该项目主要测试显示器是否具有“呼吸效应”，测试以黑白反复交替的画面出现，相关情况可参见前面的NOKIA Monitor TEST测试相关项目。

TEST SCREEN是一款体积小巧，功能较为突出的显示器测试软件，对于一般的DIYer来说是他们购机的好帮手。不过该软件测试界面过于单一，没有较好的帮助向导功能，所以对一些新手来说在理解上会出现一些小问题。

DDC TEST 2.00

下载网址：http://www.entechtaiwan.com/

众所周知，DDC是建立在主机和显示器之间的信息通道，它可将显示器的物理数据直接输给主机。DDC最直接的应用就是提供显示器的即插即用功能，以便于软件的测试和调用。目前主要的DDC标准如下：DDC1：这是最初的DDC标准，它由VESA组织颁布，规定了数据传输格式；DDC2B：它可以使主机读取显示器扩展显示信息的双向数据交换通道；DDC2B+：它允许主机和显示器进行双向代码交换，使主机对显示器发布显示控制命令；DDC2AB：允许主机对显示器进行遥控双向数据通道，它的通信带宽更大，连接功能更强。

对于许多用户来说，DDC的用处似乎不大，但在选购产品时却是一个很实用的功能，比如对显示器名称、型号、行频、场频的确认，对显示器生产日期的检测（这在选购二手显示器时十分重要），对显示器分辨率格式支持的测试等。这使得我们可以用简单的方法测试到显示器的实际情况。由台湾EnTech公司出品的DDC TEST就是这样一款功能实用的DDC测试软件，下面就让我们来研究一下它的使用方法吧。（如图8）

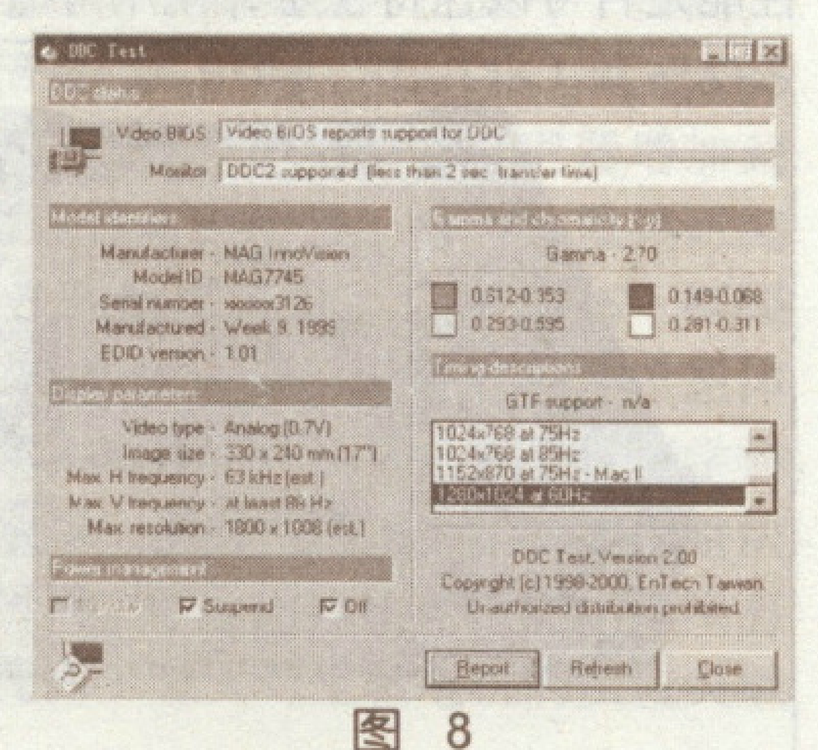


图 8

DDC TEST的使用方法很简单，直接运行就可以了，不过对于某些不支持DDC技术的老显示器来说，使用起来就没什么效果，好在目前出产的大多数新型显示器产品都支持DDC技术，顺利进入主画面自然不是问题。

主画面共分为6个栏目。

DDC状态（DDC Status）：该项目提供了显示卡和显示器对DDC技术的支持信息报告。笔者的显示器是MAG DJ700E，显示卡为ASUS V3400TNT，都顺利地支持该技术。

型号标识（Model Identifiers）：该项目提供了主显示器的基本信息，分为Manufacturer（制造厂商）、Model ID（产品编号）、Serial Number（序列号）、Manufactured（生产日期）、EDID Version（扩展显示识别数据信息）等。

显示参数（Display Parameters）：该项目提供了显示器技术的基本参数，分为Video Type（显示类型）、Image Size（屏幕尺寸）、Max. H frequency（最大行频）、Max. V frequency（最大场频）、Max. resolution（最大分辨率：这里要注意的是，由于行频和带宽的限制，显示器无法使用如此高的分辨率）。

电源管理（Power Management）：该项目提供了三种状态的检测，分为standby（待机）、suspend（挂起）、off（关闭）。

色温管理（Gamma and Chromaticity）：该项目提供了对显示器颜色的信息管理。

分辨率支持（Timing Descriptions）：该项目提供了显示器所支持的全部分辨率的规格参数，如54kHz的可以到800×600@85Hz或者是1024×768@60Hz，70kHz的可以到1024×768@85Hz或者是1280×1024@60Hz等。

如果想把测试信息存起来，可以点击下面的Report以供保存，Refresh则是重新检测，而Close是退出程序。

DDC TEST是一个体积小巧的显示器测试软件，它提供了实用的信息检测功能，值得各位DIYer在选购显示器时试一试。当然，目前测试DDC功能的测试软件还有不少，如EnTech公司的PowerStrip等也有这种检测功能，不过限于篇幅，在这里我们就不多叙述了。

光驱噪音简析和几种降噪技术

江苏　胖子

试想：你在喧嚣的街市中欣赏一部进口超级大片，但周围来来往往的车流人潮，汽笛的鸣叫，鼎沸的人声都在骚扰你的双耳。那么，这还能称其为欣赏吗？

答案是否定的。

试想：你在即将起飞的飞机边上玩一个新的游戏，飞机马达的震动，螺旋桨旋转的噪声，喷气式发动机产生的巨大轰鸣让你连同伴说话都听不见。那么，你还能沉浸在游戏给你带来的刺激和快乐中吗？

答案也是否定的。

试想：你在使用光驱听一张音乐MP3光盘的时候，光驱的旋转和震动噪音大过了你音箱的声音，这还能算是在听音乐吗？

答案自然也是否定的。

当然，在光驱的使用中，这是一种夸张的假设，意喻光盘驱动器本身发出的声响对它的使用者来说是怎样的一种折磨。

因此，我们有必要来看看光驱产生噪音的主要根源。

1.高速旋转的风声

当光驱正常工作时，马达带动光盘旋转的速度非常快。一般普通40倍速光驱或者是32倍速光驱光盘旋转的转速达到每分钟7000转，发出的噪音也达到50分贝。随着光驱的速度不断提高，转速和转动时发出的噪声也随之相应增长。现今市场上的高速光驱（48倍速以上），马达每分钟的转速有10500转之多，意味着其上运转的光盘最高时速（外圈）可达225公里。而且随着速度的提高，不可避免其主轴电机纵向和横向的震动变大，整个电路板主要芯片工作强度加大，产生热量惊人，光盘所处的光驱内部环境更为严峻。在这种状态下，如果光驱没有更为科学合理的解决措施，那么在读取特别是长时间读取偏心、过薄、介质不均匀、有划痕、有裂纹，尤其是有径向裂纹的盗版光盘时，盘片会产生巨烈震动，在高速旋转产生的强大离心力作用下，原有裂纹会进一步扩大，当扩大到一定程度时，光盘就会瞬间粉碎，喷射而出，毁掉整个光驱不说，还会殃及机箱内其它配件，甚至伤人。

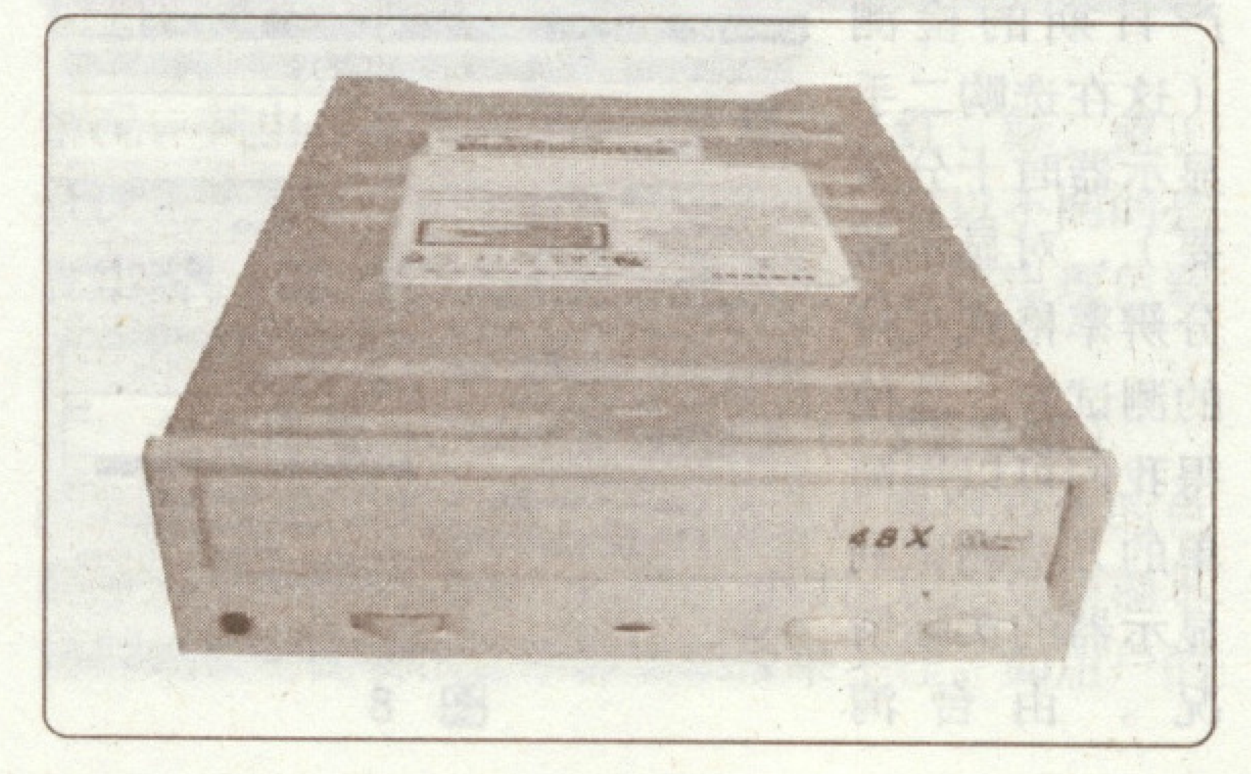
2.读盘时的噪音

光驱在读取光盘时，靠光头的上下移动来识别和读取光盘上的数据。这种上下移动是从光头驱动马达处获得动力，再由一个传动机构进行连接，继而完成在瞬间快速不间断的移动中读取数据的工作流程。在高速光驱中，这种移动更为迅速，更为缜密。因为如果要达到有效读取数据的效果，机械运动的频率必然会加快。这样，发出的声响就成了光驱运行噪音的主要来源。尤其在读盗版碟或有划痕的坏碟时，由于数据比较模糊，往往光头需要进行两次或两次以上的读取才能正确识别。这就更增加了光头的工作负担，甚至会发出“沙沙”的“抗议”声。

3.运行时的震动

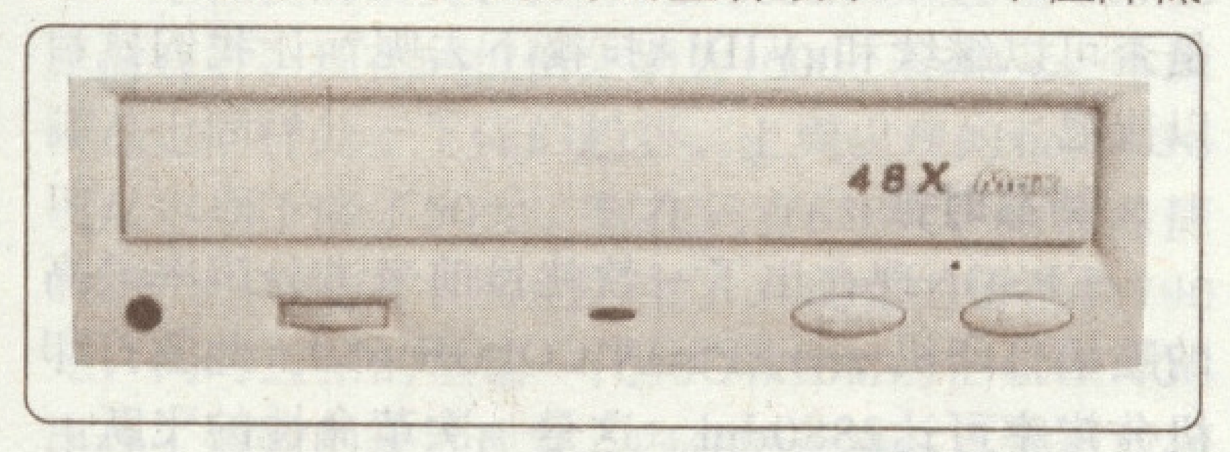
形成噪音的第三个因素就是当光驱高速运行时由于转动不平衡引起的机械震动。众所周知，市场上的盗版碟盛行，光盘的质量参差不齐，偏心、偏重等缺陷光盘总难避免，光驱在高速运转读取类似有缺陷的光盘时就会产生失重等物理现象，从而引发机械震动并发出噪音。

事实上，文章开始3个夸张的假设只是我们在使用光驱的过程中感官所能觉察到的不痛快的情况，但是在我们分析了光驱噪音的来源以后，你能从以上的3点中得出这样一种结论：因为光驱的噪音是由光驱内部机件作物理运动产生发出的，所以噪音的大小在一定程度上能反映该款光驱工作时所能承受的负荷值（通常是机件结构的紧密度和运动时的摩擦程度等）。这种负荷值决定了光驱的工作性能是否可以保持稳定，使用寿命能不能长久。因



此，缓和光驱运行时的震动以降低光驱的噪音和进一步改善机部件生存环境以延长光驱的使用寿命成了光驱生产厂商在当前技术条件下所走的共同途径。

ABS（Auto Balance System）自动平衡系统：是众多光驱生产厂商使用的防震、降噪技术。它是针对马达运转、光头上下移动和光盘偏心、失重导致光驱震动时发出的噪音采用的最有效的技术手段之一。这项技术的核心内容是在光驱托盘下配置一组钢珠轴承，当光盘出现震动时，钢珠在离心力的作用下会跑到质量较轻的部分起到平衡作用，从而始终保持光盘在水平状态下运转，从而降低震动和减小噪音。这里运用了物理学上称为“水平效应”的物质质量定律。该系统对于那些不平整和密度不均匀的盘片有比较好的整合效果——不但降低



了噪音，而且使光驱的读盘能力大大提高。尽管ABS（Auto Balance System）自动平衡系统在工艺上比较复杂，但目前日本、韩国等著名光驱厂商仍能在光驱产品上较好地运用这一技术，如三星、LG、三菱钻石、SONY等。

DDSS（Double Dynamic Suspensory System）双动态抗震悬吊系统：该系统是一些光驱生产厂商开发的又一个抗震减噪系统，它的核心内容是用2个抗震动装置与动态阻尼器有效地吸收主轴电机高速旋转时产生的震动，使之在运转时噪音降低，如华硕的产品中就运用了这一技术。也有一些厂家在ABS自动平衡系统基础上把它当成一个辅助技术来使用，这样使电机运转时的平衡度更高，甚至达到物质质量“理论均衡”状态，基本进入噪音的盲区，这在防震降噪技术上是一个提高。如三星生产的48倍速CD-ROM（SC-148）就把ABS和DDSS进行了有机结合，还将动态阻尼器增加到了3个触点，并采用最新的抗震、减噪、散热研究成果——帝法屋光驱框架结构（又称“D5”框架结构）。“D5”框架结构是三星最新设计思想体系，是空气动力学、机械学、声学、光学等多学科专家共同的智慧成果。具体表现在：a.变原来整块升降托架为可半升降的U形托架，于防震、降噪有良好效果，并且提高了光头与主轴电机的反应灵敏度；b.压盘钳由原来的与外机壳脱体改为一体，并通过精致的细节处理，有效地杜绝了压盘钳跑位、脱落的可能性；c.变托架与外部结构连接结构由后部承重为中间承重，使连接更加牢固。并将托架固定金属螺母数量由4个减至1个，其它用特制橡胶软钉连接，减少硬性接触，增加光驱的抗震性和稳定性；d.托盘、上机壳以及内部框架作了多处改进，增加和改变的每一个气孔、回槽、窝边都是基于空气动力学、机械学、声学、光学等多方面深思熟虑的结果，合理的结构保证了气流交换顺畅，实现了更好的散热性、更强的抗震性、更低的噪音。

而大白鲨采用的“反吊式减震系统”是“双动态抗震悬吊系统”的衍生产品。以往光驱的机芯是直接安置在PCB板上，再用螺钉将PCB板固定在光驱的底壳上，在机芯正反两面的螺钉处都有特殊的橡胶柱来减缓、吸收震动。而光驱是固定在机箱上的，相对来说整个光驱是比较稳定，那么机芯通过PCB板的相隔间接连在外壳上（远离稳定的“基石”），这样一旦光驱遇到偏心盘、质量不均匀盘就会带动整个机芯“左右”摆动。而在大白鲨PLUS版光驱中采用的“反吊式减震系统”，是将机芯直接用螺钉固定在上壳，这样光驱的内部就相当于与盘接触的机芯部分与PCB板在空间上是独立的，这样就增加了光驱在读盘时的稳定性。尤其是在读偏心盘片时，这种“反吊式减震系统”就会有很强的稳定性。那么在光驱的稳定性得到加强后就会减少因盘片震动而刮伤激光头、烧毁盘片的现象。

DAAS（Auto-Detect, Analyse, Adapt System）自动检测、分析及适应系统：该技术是以转速和激光头为切入点的程序系统。这个系统的核心就是根据碟片的特点用事先设定的程序对转速



和激光头进行自动调整，顺利读取各类“烂碟”，有效控制光驱震动、减小噪音，让使用者感觉更舒畅。这项技术在三星48倍速CD-ROM、雄兵50倍速CD-ROM上都有使用，并有“无级变速”之称。

ARS声学抑噪系统：ARS不是一个独立的系统，只是一种理念。三星在其12倍速（下转37页）



行情分析

面对被毒龙一点一点吞噬的低端处理器市场，Intel终于耐不住性子了，推出了最新的800MHz赛扬处理器。新款赛扬处理器还是沿用了旧有的Coppermine 128内核，但是把外频提高到了大家所期望的100MHz。内置16kB的数据缓存、16kB的指令缓存，两者相加构成了赛扬800MHz处理器32kB容量的一级缓存。赛扬800MHz处理器的二级缓存也还是128kB容量，并没有因为外频的提高，而扩大二级缓存的容量。其实道理很简单，由于FC-PGA封装形式的PⅢ和赛扬处理器采用了同一内核，如果赛扬的二级缓存扩大到256kB，赛扬就是PⅢ，这是Intel所不愿意看到的，因此赛扬800处理器的二级缓存还是维持在了128kB的容量。100MHz外频赛扬的上市，无疑是Intel针对低端市场的最后一招了。但是同时带来的最大影响就是老赛扬的降价，至于中档市场的PⅢ会不会也随之下降就要等待市场来证明了。不过相信Intel很快就会把PⅢ降价来取代赛扬，原因就在于虽然赛扬已经把外频提高到了100MHz，但是在性能上并没有能领先毒龙多少，同时售价还要高出许多。而在高端市场，为了扩大市场对Pentium 4的需求，Intel已开始出售一种频率为1.3GHz的Pentium 4低价版本，该款产品将主要用于价格在1500美元左右的个人电脑上。Intel此前推出的1.4GHz和1.5GHz的Pentium 4则主要用于价格在2000美元左右的个人电脑。可以见得Intel已经开始加大推广高端Pentium 4的力度了，这是现有市场格局所要求的。

令人意外的消息是，Intel同时还发布了新的810芯片组。这块命名为810E2的芯片组与810一样，不支持AGP插槽，不过在其他方面却有了很大的改进。例如采用与815E/EP相同的ICH2芯片，从而实现了对ATA/100的支持；支持6声道输出、10/100M以太网卡、56K Modem等。对3D要求不高的用户完全可以利用这个新的芯片组在获得新技术支持的同时，在5000元以下装出性能不错的机器。这对Intel进一步控制OEM市场及支持赛扬在低端对Duron的竞争力有极大的帮助。

nVIDIA宣布收购3dfx的消息震惊世界，nVIDIA表示会尽快将所有3dfx的Voodoo产品撤下柜台。换句话说，市场中所有的Voodoo显示卡即将消失。nVIDIA对此的解释是在收购协定中声明3dfx将在2月15日后停止对其产品的技术支援，为了对顾客负责他们才做出这样的决定。然而，事实却是完全不同的，nVIDIA仅仅是为了消除目前市场上可以和其竞争的产品而谋杀了他们。但是nVIDIA并没有因市场的增大而将NV20延迟推出。据消息指出NV20将会使用200MHz的核心频率与250MHz内存频率，最小显存配置为64MB。ATI也将在明年推出一系列显示芯片，其中包括RV100、R200、RV200及R300，ATI以及Maxtor作为仅存的竞争者是否可以继续和nVIDIA抗衡下去呢？让我们拭目以待吧。

新品时报

EPSON现在出了一款就目前来讲分辨率最高的喷墨打印机——EPSON COLOR 680。此款打印机分辨率可达2880dpi。这是一次革命性的飞跃。此款打印机对其微压打印头进行了精密的技术调整，将墨滴定位的精确程度双倍提高，使专用纸上图像的最高分辨率真正达到2880×720dpi。使画面的颗粒感减至最低，图像和文本都十分清晰平滑。再有一点就是其4微微升的超精微墨滴，它直径不足发丝的六分之一，就连最难表现的金属表面和高光部分也看不见墨点的痕迹。全新的打印头定位技术，加快墨盒的移动频率和加快打印的速度；首创的智能墨滴变换技术，可以使其画质与速度相辅相成。就算分辨率再高，打印速度再快，也不怕因此而影响画质的清晰度了。

岁末年初Modem市场也是新品不断，联想也没错过这个机会。元旦假期刚过联想的射雕精彩型Modem就出现在市场里了，这款Modem不但造型和外观颜色挺惹眼，功能上也有所提高。让我们来看看功能是不是很“精彩”。就不写那些数据了，我想大家也不一定有兴趣看。这款Modem属于RS-232外置硬猫，Rockwell芯片，56K双频自动侦测，最高下载速率56Kbps，它的新添功能包括远程语音答录、全双工电话、数字语音数据同传、支持视讯会议和远程唤醒功能。销售人员说这款Modem还带有上网时也可打电话的功能，可我问到它是怎么实现这种功能的，他也没解释清楚，所以大家在购买时一定要问个清楚。这款Modem的售价是580元，

另外再加28元送一个礼包，有耳机、163免费不限时上网2个月，还有一些软件如管家婆、网络寻呼机等。

中关村市场配件出货量排行榜			
	CPU	主板	硬盘
第一	赛扬Ⅱ733	微星K7T Pro	希捷酷鱼Ⅱ代 20.4G
第二	Duron 700	钻石CS65-SC	希捷U10 20.4G
第三	赛扬Ⅱ633	美达MIDA KT133	IBM 75GXP 30G

排行榜内容由本刊中关村情报站收集提供。

外地市场

南京市场

从上周开始，Intel的老赛扬和高端PⅢ价格终于出现了小幅的下降，但是本周开始PⅢ系列出现了一定程度的缺货，只有PⅢ 800EB以及PⅢ 800EB原盒有货，现在的价格分别为1600、1640元。本周硬盘也同样处于下降的趋势，上周出现的希捷4.3G硬盘本周下降了50元，现在只有650元，而且希捷的U5 8.4G硬盘本周也上市了，现在的价格为790元，同时迈拓的星钻一代40G和IBM的75GXP 40G出现了短暂的缺货现象。内存的价格在本周有所回升，但是变动的价格并不是很大，HY 64M/128M的最新价格为200/395元，KingMax PC133 64M/128M的价格为250/500元，KingMax PC150 64M/128M的价格为260/510元。

倍受瞩目的磐英8KTA3本周终于在南京上市，除了KT133A芯片组本身所具备的支持266MHz前端总线CPU的特性之外，DIMM插槽增加到了4根，支持AGP电压可调，并且在主板上设计了LED显示的除错卡（Debug Card），可以根据不同的数字代码获知机器发生故障的原因。而它的零售价仅为1000元左右，一周不到就热销断货了。另外，磐英的815EP主板3SPA3L也于同期上市，价格跟目前市场上的同类产品相比也很有优势，仅为950元。刚刚在欧美市场上市的PlayWorks DTT2500音箱本周出人意料地在南京上市了，具有最新的光缆接口，可以配合SONY最新的PS2游戏机使用，报价高达2500元。

沈阳市场

CPU市场平静异常，Intel方面除了几款赛场系列小幅跌价外，其余售价走势平稳。PⅢ市场有轻微的缺货现象，其主要表现在PⅢ733和PⅢ800上，售价也因此上扬了20元左右。AMD也无太大动作，就是日前卖的比较火的Duron 650开始缺货，估计正是退出市场的前奏。毕竟它曾经最具性价比的产品，如果近期需要CPU的朋友，可要抓紧了。到时候可没有后悔药吃哦！

内存两周来一路走跌，但降价并不太大，大家也知道，内存市场几乎已经没什么利益，近期升级内存，想必是你最大的实惠了。今天的内存价格又创新低，HY PC133 128M 仅售385元。纵观全国的内存市场可以看出，这样的低价不会维持太久，已经有部分地区的内存价格开始上扬。大家自己看好时机吧。

硬盘方面，看来还是没多大好转，有涨有跌。WD系列又一次出现缺货严重的情况。降价最大的要属ST的10G硬盘，今天有40元的降幅，目前报价为800元，虽说价格降得很多，但和那些大容量硬盘比较起来，无论性能还是容量，都没什么优势可言了。笔者认为，硬盘市场的“太平盛世”离我们还有一段距离，如果不急的话，可以再等一等。否则还是选迈拓的金钻四代和IBM的30G（7200转）的比较好。

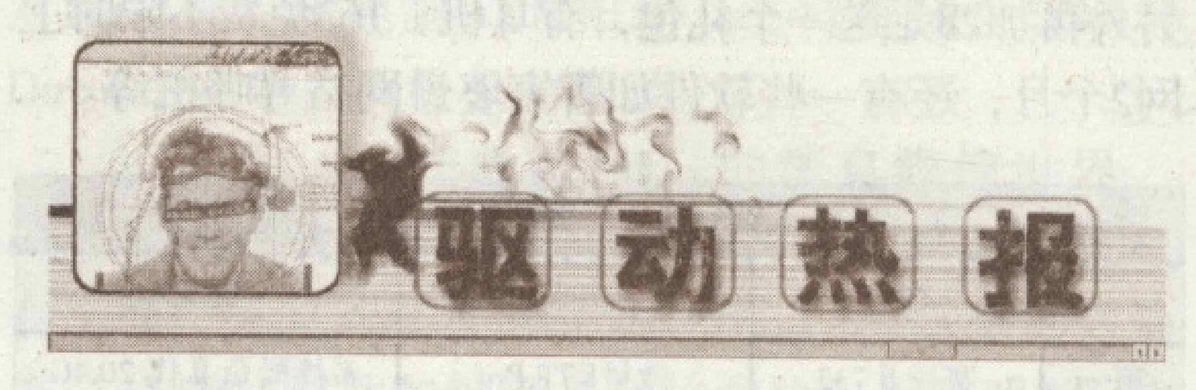
上海市场

首先Intel主打低端市场的赛扬Ⅱ再次向前迈进了一步，其600MHz主频以下的产品正在从市场上逐渐消失，取而代之的当然是其更高主频的633MHz及其677MHz的赛扬Ⅱ，目前分别报价为615和670元。相信这样低廉的价格和有口皆碑的超频性能，必将再次在CPU市场掀起一股超频热潮。Intel还在逐步调低其PⅢ的售价，在中高档市场上还是有不小的反响。想想667MHz的价格也降到1280元了，想装性能较好机器的朋友，有什么理由不去选择它呢。另一方面AMD还是凭着以静制动的态度，处于观望之中，想必它还是非常信任其主打低端市场的Duron的性能。不过事实的确如此，Duron在低端市场也正是如日中天，成为最具性价比产品的代名词。

两周来，内存市场起伏不定，也随时牵动着广大DIYer的心弦，但总体上来说，价格还是比较稳定的，呈缓慢下降趋势。其最低价格HY PC133 128M条曾卖到过400元以下。必竟内存的价格已经非常接近成本了嘛，想要有多大的降价是不太可能了。这不，今天刚刚收到消息，内存又有上涨势头，涨涨跌跌真的有点让人着摸不透。还是一句话，大伙自己看着办，把握好时机，该出手时就出手。

硬盘价格略有下调，但就年终年初的热销状况来看，想要出现大幅的降价，朋友们可能又要多等一等了。值得提一提的是，近期装机首选IBM 腾龙Ⅱ30G，才12XX元，很具性价比。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ 800EB	Socket370 散装	1620
	PⅢ 700EB	Socket370 散装	1280
	赛扬Ⅱ 700A	Socket370 散装 0.18 微米	690
	赛扬Ⅱ 633	Socket370 散装 0.18 微米	570
	AMD 雷鸟 1G	散装	2460
	AMD 雷鸟 850	散装	1350
	AMD 毒龙 800	散装	710
	AMD 毒龙 750	散装	580
硬盘	希捷 酷鱼Ⅱ代	20.4G 7200rpm	1050
	希捷 酷鱼Ⅱ代	30G 7200rpm	1240
	昆腾 LM	30G 7200rpm 2M	1200
	迈拓 星钻一代	30G 5400rpm DMA100	1040
	迈拓 金钻四代	20G 7200rpm	1050
	IBM 75GXP	30G 7200rpm 2M DMA100	1240
显卡	小影霸 速龙3000	TNT2 PRO 32M SDRAM	720
	小影霸 速龙3000 PLUS	GeForce2 MX 32M SDRAM	799
	ATI RADEON	32M DDR	1850
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	1660
	华硕 V7100	GeForce 2 MX 32M SDRAM	1080
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	2430
主板	微星 K7T Pro	KT133 Socket A	950
	技嘉 GA-6OXM7E	Intel i815E	1220
	联想 SX2E	Intel i815E	998
	华硕 CUBX-E	Intel 440BX	1030
	华硕 CUSL2	Intel i815E	1210
内存	现代 HY-32M	PC100	100
	现代 HY-64M	PC133	195
	现代 HY-128M	PC133	390
	KingMax 64M	PC133	220
	KingMax 128M	PC133	460
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	530
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	580
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1350
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2880
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3680
	Acer 78g	17英寸 纯平 0.25点距	2699
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4400
	PHILIPS 105G	1280×1024自动扫描	1450
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2160
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	390
	华硕 50X	50X	390
	宏基 40X	40X	360
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1380
	Microtek C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



ATI

2001年1月6日ATI发布ATI Radeon显卡最新驱动4.13.7068版For Win9x/Me。适用于ATI Radeon系列显卡：Radeon 64 meg DDR、ATI Radeon 32 meg DDR、ATI Radeon 32 meg SDR、ATI All-in-Wonder Radeon。新的版本改善了Direct3D以及OpenGL模式下游戏的图象显示质量，TV方面的画质变得难以置信的漂亮，修正了UT中的问题。

VIA

2001年1月6日威盛发布VIA 4-IN-1最新驱动4.27V版For Win95/98/98SE/NT4/2000。其中包含支持ATA100的VIA Bus Master Ultra ATA驱动。经测试发现，此驱动可以较大幅度的提升VIA芯片组系统的AGP方面效能，非常值得推荐！

Creative

2001年1月6日创新发布Creative Sound Blaster Vibra128、Ensoniq AudioPCI、Sound Blaster 16 PCI声卡最新驱动For Win9x/Me/NT4/2000。需要注意的是，AC3功能只能使用在支持SPDIF的型号上。如果您使用Win95的话，请安装DirectX7或8以获得游戏手柄的支持。

Logitech

2000年12月24日Logitech发布罗技系列鼠标最新驱动9.23 build 80简体中文版For Win9x/NT4/2000。新加入了对Logitech多种新款鼠标的优化支持，这是简体中文版本。

微星

2001年1月3日MSI发布微星K7T Pro2主板最新BIOS 1.0B14特别版。特别版？大家见到这种版本的BIOS可别奇怪，这可是MSI专门为我们发烧友（Power Users and Overclockers）打制的BIOS。它内建4路内存交错功能（VIA的芯片组尽管功能比较多，但其性能却不如Intel的芯片组，尤其是在内存带宽方面。当开启了4 Way InterLeave后性能会有提升！），并且在核心电压方面给人以更多的选择。

本栏目信息由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集（所有信息截止到2001年1月9日）。

所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第3期\DRV\下。

大家看到这本杂志的时候应该正在过春节吧，至少还应该在农历的正月。呵呵，过节的感觉应该很不错吧？不过我们编撰这期杂志的时间却是在公历的元月初，想着我们带着元旦留下的那一点喜悦，忍受着对春节的期盼，坐在寒冷的地下室里为大家赶制这本于春节时与大家见面的杂志，是不是对我们好同情呀？

上次好像和大家聊到过春节时最最期盼的是吃饺子，你吃了吗？还有烟花，你有没有去放？春节你开不开心？嗯，对了，春节时你有没有上网呀？在新春爬上网和网友道喜称贺的感觉有没有感受过？很不错的，好像已经连续3年时间，林飞都在大年三十晚上泡在网上和远在他乡，甚至远在国外的朋友一块来共享浓浓的新春气氛。聊聊天，互相道贺。然后一同出去pk一下，切下几个人头提在手里到处转悠。之后再大发善心，给新手们发点钱花差花差，真是不亦乐乎。

本期已经是改版后的第3期了，不知道大家感觉如何？还有就是在栏目最前的这几句短短的导语，不知道大家有什么看法。欢迎各种意见一同来讨论一下。

本期我们回顾了一下在20世纪末和大众比较贴近的一些网络前端技术。在这个网络时代技术的更新日新月异，而这些和大众用户的网络生活关系最为密切且市场前景广阔的技术内容就更加快了。不过这种内容的更新实在太多了，在这里我们只能选择其中的一部分来一同回顾，如果有兴趣可以来信和我们一同探讨。

好了，就到这里。下期见！

林飞

20世纪末网络技术回顾

本刊编辑部

千兆高速以太网

继10M以太网标准后，100M的快速以太网在90年代中后期飞速发展，成为当时局域网联接主要应用的网络技术。但是在高速宽带联接中面对ATM和FDDI技术的挑战，只能达到2节点中最大距离101m、100Mbps的响应速度的100M快速以太网已经显得吃力了。

1998年1月25日，千兆以太网联盟由3Com、Cisco、Sun、Extreme Networks、Intel、Nortel及World Wide Packets发起组成，到目前公布会员已增至58家。当时联盟的主要目的是推广普及10G技术，并协助IEEE 802.3定立标准。3月16日在美国的加利福尼亚，千兆以太网联盟宣布：对802.3z（千兆以太网）草案标准所提出的技术性和文档性的各种意见都已解决，草案能够如期在6月进行正式的批准工作。

千兆以太网草案标准为两种主要采用62.5微米的多模光纤定义了两个线路长度：160MHz*km带宽的光纤距离为220米，200MHz*km带宽的光纤距离为275米。此外，主要的50微米光纤连接距离在草案中也作了细化，400MHz*km和500MHz*km带宽的光纤距离分别为500和550米。1000BASE-SX单模光纤的连接距离从300米增加到500米。

千兆以太网将保留802.3和以太网标准帧格式以及802.3管理的对象规格。因此，用户能够在保留现有应用程序、操作系统、IP、IPX及AppleTald等协议以及网络管理平台与工具的同时，方便地升级至千兆位以太网。另外，由于千兆以太网将支持光纤媒介，使用交换式光纤分布式数据接口的用户也能够较为容易升级至千兆的速度。这将极大地增加提供给用户的带宽，同时保护了原有的光纤线缆上的投资。

经过国际千兆以太网协会多年的努力工作后，千兆以太网产品已经具备了非常成熟及完善的技术标准。世界上几家著名的网络技术公司，都不失时机地推出了自己的千兆以太网产品。同时经过厂商不断提高生产技术，降低生产成本，当前的千兆产品和FDDI及ATM设备相比已经具备了很高的性能价格比。

以太网标准的出现极大地推进了今天的网络技术的发展，到千兆以太网的出现则将网络的速率和带宽发展推至了一个更高的新标准。到今天，千兆以太网仍在不断完善和改进，应用范围也日益广泛，在这样一个网络迅速发展并渗透入生活的时代，千兆以太网肯定将超越百兆以太网的应用范围和影响，更加广泛地应用于各类型的网络建设中。

ADSL——非对称数字用户环路

DSL（数字用户线，Digital Subscriber Line）是以铜质电话线为传输介质的传输技术组合，它包括HDSL、SDSL、VDSL、ADSL和RADSL等，一般称之为xDSL。它们主要的区别体现在信号传输速度和距离的不同以及上行速率和下行速率对称性的不同两个方面。其中ADSL（非对称数字用户环路）是最具前景及竞争力的一种，预测它将在未来十几年甚至几十年内占主导地位。

具有这样的优点，但ADSL却并非什么新技术。早在六十年代，由于传统T1线路每隔大约3公里就需要一个放大器使其成本较高促使人们寻找一种廉价的传输方式，于是就出现了HDSL（High-speed Digital Subscriber Line）。HDSL使用两对铜线作传输介质，可以在不使用放大器的情况下使数字信号传输大约11公里，后来T1线路也改为使用HDSL，到了九十年代就演变出了使用一对铜线的ADSL。

ADSL在开发初期，是专为视频节目点播而设计的，具有不对称性和高速的下行通道，随着Internet的极速发展，ADSL作为一种高速接入Internet的技术变得更具生命力，它使在现有Internet网上提供多媒体服务成为可能。

ADSL在一对铜线上支持上行速率640kbps到1Mbps，下行速率1Mbps到8Mbps，有效传输距离在3-5公里范围以内。它可以根据双绞铜线质量的优劣和传输距离的远近动态地调整用户的访问速度。正是ADSL的这些特点使ADSL成为用于网上高速冲浪、视频点播（IAV）、远程局域网络（LAN）访问的理想技术，因为在这些应用中用户下载的信息

往往比上传的信息（发送指令）要多得多。

由于ADSL是基于ATM干线网络传输接入视聆通的，因而也可以提供基于ATM或IP的VPN（虚拟专用网）服务。随着ADSL技术的进一步推广应用，ADSL接入还将可以提供点对点的远程医疗、远程教学、远地可视会议服务。

业界许多专家都坚信，以ADSL为主的xDSL技术终将成为铜双绞线上的赢家，目前采用普通拨号Modem及N-ISDN技术接入的用户将逐步过渡到ADSL等宽带接入方式，并最终实现光纤接入。

VPN——虚拟专用网

虚拟专用网是在公共Internet之上为政府、企业构筑安全可靠、方便快捷的私有网络，并可节省资金。VPN技术是广域网建设的最佳解决方案，它不仅会大大节省广域网的建设和运行维护费用，而且增强了网络的可靠性和安全性，同时会加快网络的建设步伐，使得政府、企业不仅仅只是建设内部局域网，而且能够很快地把各分支机构的局域网连起来，从而真正发挥整个网络的作用。

目前，虚拟专用网（VPN）技术已成为国际网络市场最热门的话题，据估计，在上个世纪末仅有2亿多美元的VPN市场到今年将增长到119亿美元，人们对于VPN技术的认可度在稳步上升，在对用户计划购置的10个产品的调查中，VPN系统排名已升至第3位。

VPN具体实现是采用隧道技术，将内部网的数据封装在隧道中，通过Internet进行传输。因此，VPN技术的复杂性首先建立在隧道协议复杂性的基础之上。现有的隧道协议中最为典型的有GRE、IPSEC、L2TP、PPTP、L2F等。其中GRE、IPSEC属于第三层隧道协议，L2TP、PPTP、L2F属于第二层隧道协议。第二层隧道和第三层隧道的本质区别在于用户的IP数据包是被封装在何种数据包中在隧道中传输的。在众多VPN相关协议中，最引人注目的是L2TP与IPSEC。其中IPSEC已完成了标准化的工作。

VPN系统使分布在不同地方的专用网络，在不可信任的公共网络上安全地进行通信。它采用复杂的算法来加密传输信息，使得敏感的数据不会被窃取。

VPN网络的特性使一些专用的私有网络的建设者可以完全不依赖ISP通过公网来实现VPN。正是因为VPN技术根据需要为特定安全需求的用户提供保障，所以在未来VPN技术应该有相当广阔的前景。

Cable Modem——电缆调制解调器

电缆调制解调器又名线缆调制解调器，英文名称Cable Modem，它是近几年随着网络应用的扩大而发展起来的，主要用于有线电视网进行数据传输。

Cable Modem与以往的Modem在原理上都是将数据进行调制后在Cable（电缆）的一个频率范围内传输，接收时进行解调，传输机理与普通Modem相同，不同之处在于它是通过有线电视CATV的某个传输频带进行调制解调的。而普通Modem的传输介质在用户与交换机之间是独立的，即用户独享通讯介质。Cable Modem属于共享介质系统，其它空闲频段仍然可用于有线电视信号的传输。

Cable Modem彻底解决了由于声音图像的传输而引起的阻塞，其速率已达10Mbps以上，下行速率更高。而传统的Modem虽然已经开发出了速率56kbps的产品，但其理论传输极限为64kbps，再想提高已不大可能。

与ADSL相比，Cable Modem技术有些不足。Cable Modem的HFC接入方案采用分层树型结构，其优势是带宽比较高（10M），但这种技术本身是一个较粗糙的总线型网络，这就意味着用户要和邻近用户分享有限的带宽，当一条线路上用户激增时，其速度将会减慢。再者，有关资料表明，大部分情况下，HFC方案必需兼顾现有的有线电视节目，而占用了部分带宽，只剩余了一部分可供传送其它数据信号，所以Cable Modem的理论传输速率只能达到一小半。

目前，Cable Modem 接入技术在全球尤其是北美的发展势头很猛，每年用户数以超过100%的速度增长。它是电信公司xDSL技术最大的竞争对手。在未来，电信公司阵营鼎力发展的基于传统电话网络的xDSL接入技术与广电系统有线电视厂商极力推广的Cable Modem技术将在接入网市场（特别是高速Internet接入市场）展开激烈的竞争。CATV网的覆盖范围广，入网户数多（据统计，1999年1月全国范围的有线电视用户已超过1亿）；网络频谱范围宽，起点高，大多数新建的CATV网都采用光纤同轴混合网络（HFC网），使用550MHz以上频宽的邻频传输系统，极适合提供宽带功能业务。电缆调制解调器（Cable Modem）技术就是基于CATV（HFC）网的网络接入技术。所以Cable Modem虽然有些不足，但今后仍有相当的

发展空间。

WAP——无线互联

1999年7月1日，爱立信、摩托罗拉、诺基亚、AT&T、西门子、英国电信、法国电信、贝尔大西洋、贝尔南方等电信巨头聚集在美国的旧金山，一同发布了一项新技术。这是一项能使手机、呼机和其它无线设备显示因特网的内容，这项技术被称作无线应用协议，也就是WAP（Wireless Application Protocol）。

WAP由一组通信协议和应用环境构成，它是把网络上的信息传送到无线通信装置上的一个开放式标准协定。大致上来说WAP是由WAP编程模型、XML标准的无线标记语言（WML）、无线终端的微浏览器规范、轻量级协议栈以及无线电话应用框架等协议组成的，它可以建立在任何操作系统之上，包括PalmOS、EPOC、Windows CE、FLEXOS、MAC OS/9、JavaOS等，主要用来使无线通信设备标准化。手机上网是WAP技术当前的主要应用范畴，它的涵义包括E-mail、WWW、Newsgroups和IRC（Internet Relay Chat）。WAP技术通过一组协议规范将信息定制成WML格式，通过无线电话网传送，用户可利用内置的超微浏览器在手机上收看，这种模式可兼容现有的HTTP模式。

据IDC的预测，2003年WAP电话的数量会上升到10亿以上，到2004年，具有WAP功能的连接将达到13亿，约相当于那时候有线Internet连接的2倍。而移动通信向宽带化、数据化、多应用化发展也是一种必然趋势，随着技术的进步，向移动用户提供多媒体业务将是未来十年内移动通信发展的主要潮流。无线技术仍然在高速发展，未来空中接口的带宽将不断增加，手持终端的功能不断完善和增强，它们为多种移动应用的发展开辟了广阔空间。从目前的第二代数字移动通信系统（GSM/窄带CDMA）向第三代移动通信系统发展是未来的必然趋势。

但是由于价格太高、缺乏应用程序以及电信服务商所加上的许多内容限制，将会让被誉为是移动市场的下一个重量级角色的WAP，在目前只能被当作一种只有少数人能玩得起的高级“玩具”。有专家表示业界必须提供更好的价格与更棒的应用程序，否则WAP就玩完了。

Flash——动态网页技术

Flash，由Macromedia推出的一种网页制作软件，它不同于Frontpage，Homesite等普通的网页制作软件。严格地说Flash是一种动画编辑软件，它可以用于制作出一种后缀名为.swf的动画，该类动画可以插入Html页里，也可以单独成页。由Flash制作出的动画不同于普通的动态Gif，或是简单图片凑接成的幻灯动画。Flash动画实是一种交互式矢量多媒体技术，或者说是一种矢量动画插件。使用者必须事先安装Shockwave插件才能在浏览器里观看Flash动画效果。

Flash之所以能占据网络多媒体的重要位置，最重要的一点，是因为它采用了矢量技术。位图在描述简单图形的时候，总是显得冗赘，使得文件很大，而同样情况下，矢量图形则“小得可怜”。而在网络上，当然文件是越小越好了。因此，在文件长度这点上来说，Flash已经占据了绝对优势。

Flash的前身是由Future Wave公司的Cel Animator改良而成的一款支援网页的基于矢量计算的动画制作软件，名称为FutureSplash Animator。由于市场反应极佳，很快便被多媒体巨头Macromedia收并至旗下，并将其定名为Macromedia Flash 2，以其优势来弥补Macromedia的Shockwave Director的不足。很快Flash 2由于其卓越的表现很快成为网络多媒体的新贵。

之后Macromedia针对市场的需求和用户的反馈，加以技术上的发展和改进，分别于1998、1999和2000年推出了Flash3、4、5三个版本。目前Flash由于其优异的性能深得广大用户的喜爱，成为多媒体动态网页制作的首选工具。

IPv6协议

IP协议诞生于20世纪60年代末期，当时的人们在研究一个名为Arpanet的东西，也就是今天的Internet的前身，研究者给这个Arpanet写了一个通信协议，即IP协议。当时的开发者过于保守地估计了网络的发展速度，因此他们将IP协议的地址长度设定为32个二进制数位，其中前8位标识网络，后24位标识主机。

由于目前正在使用中的IPv4协议在设计时没有考虑到今天的互联网会发展到如此程度，所以在资源极限上较为保守。然而今天随着网络的发展和上网人群数量的激增引发了网络地址不足的危机，而这个危机正日益严重，按目前入网主机的增长速度预计到2005年左右IP地址将被耗尽。1995年IETF意识到了这个危机的存在，于是着手研究开发下一代IP协议，就是今天的IPv6。IPv6为彻底解决IPv4地址不足的问题，在研发时按128位的地址空间设

计，为了增强功能IPv6还采用高效IP包头、分级地址模式、主机地址自动配置等新颖技术。

尽管IPv6比IPv4具有明显的先进性，但是IETF认识到，要想在短时间内将Internet和各个企业网络中的所有系统全部从IPv4升级到IPv6是不可能的，换言之，IPv6与IPv4系统在Internet中长期共存是不可避免的现实。为此，作为IPv6研究工作的一个部分，IETF制定了推动IPv4向IPv6过渡的方案，其中包括三个机制：兼容IPv4的IPv6地址、双IP协议栈和基于IPv4隧道的IPv6。

现在北美、欧洲和亚洲的20多家全球最大的电信厂商和IT厂商将成立一个IPv6论坛组织，专门从事介绍和推广IPv6新协议的工作。参加论坛的厂商名单尚未最后确定，但已经可以肯定有英国电信、爱立信、诺基亚、意大利电信、3Com、Cisco、微软、日立以及NTT等。另有一些厂商如苹果、HP、IBM、Novell和Sun等也已同意准备在其桌面和服务器中支持IPv6的试验性产品。

应该说IPv6是一个可靠、高效、受到用户欢迎的IP网络协议方案。它对于今后的网络发展、规划及应用都会产生极大的影响。

IEEE1394技术

IEEE1394技术本来是作为连接家电之间或者个人电脑与家电而开发的接口标准。除了支持易于接驳的"即插即用"功能外，还具有用来实时传输动态图像的通信模式"同步传输"方式。由于该标准的这些特点受到广泛欢迎，因此最近有很多面向家庭的个人电脑中都配备了IEEE1394接口。IEEE1394传输接口的传输速度最高400Mb/s，传输距离为4.5m。

IEEE1394第一阶段的标准扩展工作已经完成。规格名称为"IEEE P1394b"。该标准将最高传输速度提高到了1.6Gb/s，传输电缆线使用STP（屏蔽双绞线）电缆或者是光缆。使用1.6Gb/s时的传输距离与过去相同，仍为4.5m，但如果降低传输速度就可以相应延长传输距离。使用UTP（非屏蔽双绞线）电缆传输100Mb/s时，可传输100m，使用塑料光纤光缆以200Mb/s传输时还可以再延长50m。P1394b标准在2001年上半年将会有对应产品面世。

IEEE1394技术另具有其对应的无线传输协议，有关规格目前已基本确立。使用的无线频率为5GHz频带以及60GHz频带。5GHz频带方面已于2000年上半年修订，关于60GHz频带方面在2000年8月份根据日本邮政省的指令进行了修订。

随着无线1394方式的实现越来越接近于现实，IEEE1394的覆盖范围将会大为扩大。现在人们在听到面向个人电脑/家电的无线接口就会联想到"蓝牙（Bluetooth）"，然而今后随着1394作为另一种无线接口将会被越来越多地认识，其用途也会越来越广泛。

V.92——超越56K

2000年7月，国际电信联盟正式发布新的V.92拨号调制解调器标准。新标准确立后，可以进一步提高网络的运行连接和资料下载的传输速率，同时可以在拨号过程中接受和拨打电话。改进V.90标准主要是由于互联网家庭用户对提高互联网联接速率的要求日益增多。

世界各主要调制解调器生产厂商在标准出台的随后的几天内宣布了一项计划，表示将共同合作把新的芯片标准应用到他们的调制解调器技术中去，以提高拨号上网和文件下载的速度。

据国际电信联盟介绍这一标准具备Quickconnect TM功能的V.92技术，可以大幅度提高网络服务供应商和用户之间的连接速度，另外用户在接听或拨打电话时，可以暂停或恢复拨号连接，不必重新拨号。相对于目前的V.90标准，V.92标准可以将V.90的信号交换过程（握手信号），从27秒减少到8秒，并且其Modem-on-hold功能可以配合来电显示功能，让用户自主决定接听电话与否，而不必使用网络插接服务。V.92还包括全新的V.44压缩技术，较之传统的V.42bis技术，它可以实现较高的压缩比，从而切实改善Modem的下载速度，资料传输量可提高达20%～60%。V.92还具备"PCM上行功能"，可以提高拨号Modem的上行速率，对那些需要传送大档案或电子邮件附件的用户来说更显得尤为重要。

同时，国际电信联盟还要求提高数据压缩能力，采用v.44标准替换原来的v.42标准并将压缩能力提高25%。通过以上措施，国际电信联盟认为互联网联接速率将可望超出300千节每秒。

在标准出台后，人们认为Motorola公司对V.92特点之一的上行线路高速化功能"PCM Upstream"有所贡献。采用PCM（脉冲符号调制）方式后，上行方向（从家里到电话局）的传输速度最大可达48kb/s。而56k调制解调器则为33.6kb/s。从这一点来看，Motorola公司很有可能针对V.92的PCM Upstream功能拥有某种专利，该公司在3年前研究制定V.90时，就已呼吁采用PCM Upstream功能。

（下转57页）

IT作家的素质

重庆 e布娃娃

中国有什么是世界之最呢？我没有其它的回答：中国人思维之僵化乃世界之最。

是不是每个人都喜欢言必谈天下大事，手必指天下风云呢？我看不是。住在水泥砖墙里的大多数老百姓，从不会把自己当成诸葛亮。隐在砖屋，心向天下，坐视朝野。我看他们更多的没有这种精神病似的倾向。

但在“自由世界”的网络作文里这事儿就发生了。

IT写作群是近两三年冒出来的“作家群”，这一群作家当然不会去叙述某个小镇上的“包法利李法丽夫人”的一生。他们的题材只有一棵独树，那就是Internet。Internet就是“国际互联网”呀！呵！国际互联网！这是一块多么广阔而又丰富的“领土”哦！不是称为“虚拟的世界嘛”！没错啊，这两三年，中国人到目前为止就有890万冲进了这里，做起了网民，并日渐形成依赖的状态。那地球的其它部分就不说了，没有对网络的依赖，他们的生活几乎要乱套了，就不知道怎样活下去了，仿佛是回到了历史中。想一想，现在把你弄回文化大革命的场景，拉到台子上去斗，或者去学校砸门窗，喊口号，戴红袖章在街上走，你也没法活下去吧。

如此看来，世界人民正潮水般地依靠技术带来的新物质而活着。当然，有凤毛麟角的几个人，为建设这个领域做了贡献，像比尔．盖茨什么的，我们已把他们叫作“数字英雄”。但是就几个英雄在网上活动，没有数亿的网民，那这是个什么网呀，大概跟我外公年轻时候下河捕渔的那张渔网差不多吧。

但有些人就不这样认为，中国的IT作家群就不这样认为。不然怎么会中国IT文章遍天下，过来过去都是那些数字英雄数字大事记呢？数亿的网民是不存在的，中国的890万网民，本土地上的36000个个人主页是不存在的。我最初上网的时候没有搞懂什么叫“IT”，只在印象中隐约记得IT是信息产业。在这之后打了IT标签的文章倒是读了不少，随便说一句国内各大网站都刊登这些“破棉絮”，读完后我就一直认为，“IT”就是“数字英雄”的缩写词嘛。人家会办网站，当然要点吹鼓手喽；要搞竞争，当然要收罗“梁效写作组”喽。至于网民想不想看，爱不爱看，那是另一码事。你要上我的站浏览，你不看也得看，谁叫我是办站的“数字英雄”呢。如果你觉得那些吹捧文章和批判文章都叫人肉麻，那也没法。IT作文，都是这样写的嘛。这是“IT”，不是其它。

有一天我终于明白这里的“IT”是“国际互联网”的缩写词，IT写作就是以国际互联网为题材的写作，IT文章就是指涉及国际互联网的文章。这一醒悟，差点让我没缓过气来。一直以来，我总是在读一些文章，就是“数字英雄ABC先进事迹各类动向打喷嚏的孤线分析的报道”那一类。我还以为，“IT文章”就是专门替“数字英雄唱赞歌再补充一点儿业界信息”配以调侃和笑嘻笑的佐料，不时分析一下别的数字英雄的新近动向，国外数字英雄的动向。这就是IT文章的专业领域。

我一直把它和厂报相提并论。想起我以前在化工厂时候的那张厂报。我们全厂的干部带头，领导工人也学习，干部人手一份，工人每个车间和小组一份。那上面除了厂长的讲话外，就是一些与全厂人民没任何关系的东西。每一个人都在假装学习。现在回想那堆狗粪来，才觉得罗兰．巴特尔说的“话语霸权”是“侵犯人权”的一种“刑具”这句话是多么生动，这和我们的文风很相近。

我就常想，我上我的班，吃我的饭，洗我的澡，上网看我感兴趣的东西，买我想买的生活物资，找我想聊的人神侃，到底与那些“今天在某宾馆一楼开会明天将搬到二楼去开会”的“数字英雄”们的重大动向有何干兮！！后来我发现我的朋友们都和我有同感，他们把“那”称为“垃圾”；后来我发现朋友们的朋友们也和我有同感，他们也称“那”为垃圾；后来我发现朋友们的朋友们的敌人也和我有同感，他们称“那”为恶心的狗粪！我才发现原来我是如此不孤独，人竟这么多，人心同然也。

但不是没有例外，我几十年来接触的成千上万人中，有一个在网站工作的就与我持相反的态度。我有幸和他于同一桌吃饭。他酒喝多了，非常可怜地对我说，“我也没办法呀，吃人家的饭，就

等于是人家的狗。只好以在他家沙发上撒娇，舔他的裤脚为已任。网民！网民！！我才不管他们爱看什么喜欢什么。网民不发工资给我！”

从这位IT编辑身上，我们已看到了IT文风性格内容和形式的风采了。曾经有一句话，叫“只见树木，不见森林”，用在IT写作的恶俗里，简直再恰当不过了。

隐匿在网页背后的上亿张面孔：技术的世界、人文的世界、个性的世界、新闻的世界。他们的欢笑与梦想，绝望与眼泪，期盼与忧愁。数亿人的物质与精神，都与IT无关吗？“IT”不是internet。“IT”是“几个数字英雄明天早上吃什么早餐”吗？

中国IT写作第一人方兴东出了几本书，我们来看看书或文名：《起来——挑战微软霸权》、《骚动与喧嚣———IT业随笔》、《硅谷时代——创造计算机生命的英雄》、《还原——改变计算机命运的英雄》、《反扑！反扑！反扑》。方先生写了许多文章，一直拿微软开刀。他为什么选这个题材呢？我们身边更为紧迫的事件不多吗？

中央电视台经济半小时的记者胡阳有一次采访他时问道：

“假如有一天比尔．盖茨本人在读完您这本书之后，要请您吃饭，您去吗？您还能在饭桌上谈这些知识霸权什么的吗？”

方先生爽快地答道：

“没问题。”

原来方先生写了那么多要挑战比尔．盖茨的文章，心里面是想“不打不相识”，来引起点老比的注意！引起他的注意当然有很多益处了，大家都想得到，大富豪嘛。

方兴东是IT写作的第一名人了，代表着这个行业，不过如此一个“心态”。读者们，也就可以想见中国的IT作文，是怎样一派层次，怎样一种叫声了。

可我作为一个网民，和千千万万个网民一样，既没有野心要让比尔．盖茨请吃饭后不打不相识，也没有兴趣整天指点国际互联网的江山。我只想这个网实际、不虚浮、信息又多又好、垃圾越少越好、个性化、人情化、实用化。

至于那种IT文章，最好是各位网站“论剑”的数字英雄们，你们开会时关在小屋里讨论。那是你们的“私事”，是你们个人和企业的私事。别以为你们是大众情人，谁都暗恋着，喜欢着。也许人家更喜欢自已家的“猫”，如他个人主页上的情人照片，这些与他的生活他的生命息息相关的事物。我想，一个无虚浮之心的网民都是这种心态吧。他们是大多数，是众网民，沉默的大多数的情神世界。他们才是“国际互联网的主体”。

国际互联网，不是几个数字英雄的，更不是几个自作聪明的整天喜欢关心天下大事的几个虚浮之辈的，不是IT写手的，它是人民的。

（上接55页）

Blue Tooth“蓝牙”技术

“蓝牙”技术是一种用于各种固定与移动数字化硬件设备之间的低成本、近距离无线通讯连接技术。这种连接是稳定的、无缝的，其程序写在一个9×9mm的微型芯片上，可以方便地嵌入设备之中。它也是属于全球开放性标准化技术。

“蓝牙”技术共有9个创办者，分别是3Com、Ericsson、IBM、Intel、Lucent、Microsoft、Motorola、NOKIA和Toshiba，他们共同组成了“蓝牙”特殊兴趣小组（SIG）。他们的目的是创建实际的无线标准，以满足所有移动计算和通讯设备的通讯需要，而不管它们的大小或功率分配。这些个人设备中的“蓝牙”无线连接使它们可以进行无线通讯，无直线传播限制。特别是，“蓝牙”专门集中于独立平台的个人区域网络（PAN）概念，其中，个人设备（如手持式设备和移动电话）可进行相互通讯和同步。此外，有“蓝牙”无线通讯的个人设备可使用“蓝牙”访问点作为网络通路以连接到公司网络或低带宽连接的Internet。

SIG表示，作为无线通信技术，“蓝牙”技术并不是唯一的技术，与其他几种无线联接方式比较起来，“蓝牙”的传输速度不是最快的，但其具有的优势却更多：可传送影音资料、穿透物体传输，且不对准接收模组的方向就可传送资料，这是红外线传输无法做到的。另外，在更新网络骨干时，如果搭配“蓝牙”架构进行，使用整体网络的成本肯定比铺设线缆低。

IDC最近预测，2004年，“蓝牙”技术将广泛应用于手机、笔记本电脑、智能手提设备之中，预计美国将有1．018亿台、世界将有4．489亿台设备使用这种技术。随着技术的进步，未来的“蓝牙”技术更会渗入到诸如打印机、扫描仪、数码相机等硬件设备之中。

仙剑追忆

上海 妮可^-^

近来发现Internet上的仙剑网站越来越多，作为一名算是标准的仙剑Fan，不免为此高兴，在喜悦之余又有些悲哀。喜的是虽然仙剑是RPG始祖级的游戏，无论是画面还是操作都和现在的新RPG游戏有差距，但是仍然受到广大玩家的欢迎；悲的是总觉得所有的仙剑网站都有异曲同工之处，没有特别有个性的网站。前几日就见到某BBS上有人大肆评论现下的仙剑网站，或喜或悲。尽管其间搀杂着或多或少的犹豫，在这新世纪悄然走到我们身边的时候，还是诚心推荐以下仙剑站点，希望带给广大玩友一些追忆。

前不见古人，后不见来者。念仙剑之悠悠，独国中之天下

站名：仙剑奇侠国中网
网址：http://ourpal.yeah.net
制作：青涩万维鼠工作室



国中网是笔者在Internet上发现的第一个仙剑主题站（大概始于1999年7月），论声望和内容，其在所有的仙剑网中理当排第一。

旧版的国中网的资料和信息都比较详尽且传统，有十多个栏目，分得比较精细。无论是仙剑的音乐、图片或是诗集都收集得较完全；同时仙剑的游戏攻略、秘籍、MP3音乐和官方收藏图片都可以很容易找到。除此之外，该站还收集了不少玩家投稿，如仙剑后续、仙剑外传或同名小说，值得一览。

整个网站排版分布比较适宜，色彩搭配也很不错，独特的网页过渡效果更添特色。2000年7月国中网改版后，比原来有个性得多，特别是独特的仙剑式导航栏和更新框更给人怀旧感，只是版面的效果显得暗淡了点。

改版后的国中网开始介绍其他最新的RPG游戏，而不局限于仙剑，可以说是在朝RPG游戏的专题网发展，相信喜欢轩辕剑、霹雳奇侠、绝代双骄的朋友一定可以从中得益，在此不多介绍，百闻不如一见。

万人迷，迷万人。这里是仙剑万迷网

站名：仙剑奇侠—万迷网
网址：http://pal.cgol.net
制作：游侠创作组

万迷网是亚联游戏的仙剑专区，制作得朴素中见精华，内容与国中网相比更有新意一些，除了有仙剑官方资源，该站还被某刊物授权转载仙剑奇侠传系列漫画，作者Geister虽然画得可能不是最合大家的口味，但是确实应该算得上是精品了。

仙剑万迷网的页面设计也比较独具匠心，按季节的不同还分不同的版本，据了解，该站已改过3次版，现在的冬末版充满了冬的气息，而前几个月的金秋版令人有一种沐浴金秋十月的感觉。

此外，万迷网还开办了仙剑英雄榜，招募广大仙剑英雄加入，在这里你可以进一步了解你身边的甚至是来自五湖四海的仙剑朋友。

另外，在万迷网上您还可以发现许多特别的仙剑资源（月如信纸、仙剑之行等），篇幅所限无法一一详细介绍，就需要大家自己去探寻了。



网不在大，有GAME则名。屋不在华，有PAL则灵

站名：仙剑小屋

网址：http://sun_tianze.163.net

制作：天泽

如果说前两个仙剑主题网像专业网站的话，那么仙剑小屋则更像是一个出色的个人主页。

走进小屋，我们可以看到、听到、闻到小屋



内洋溢着的仙剑气息，随手推开一扇门或是打开一扇窗都可以从不同的角度不同的方位领略仙剑的风采，小屋布置得温馨而不乏活泼，传闻屋主是一个13岁的小学生，如果情况属实则要为其超越同龄人的才能和魄力喝彩。（想我13岁的时候还不知道什么是电脑呢！呵呵^–^）另外，仙剑小屋在yahoo上开了一个专门的仙剑玩友俱乐部。

幽幽小屋寄真心，絮絮绵绵仙剑情。

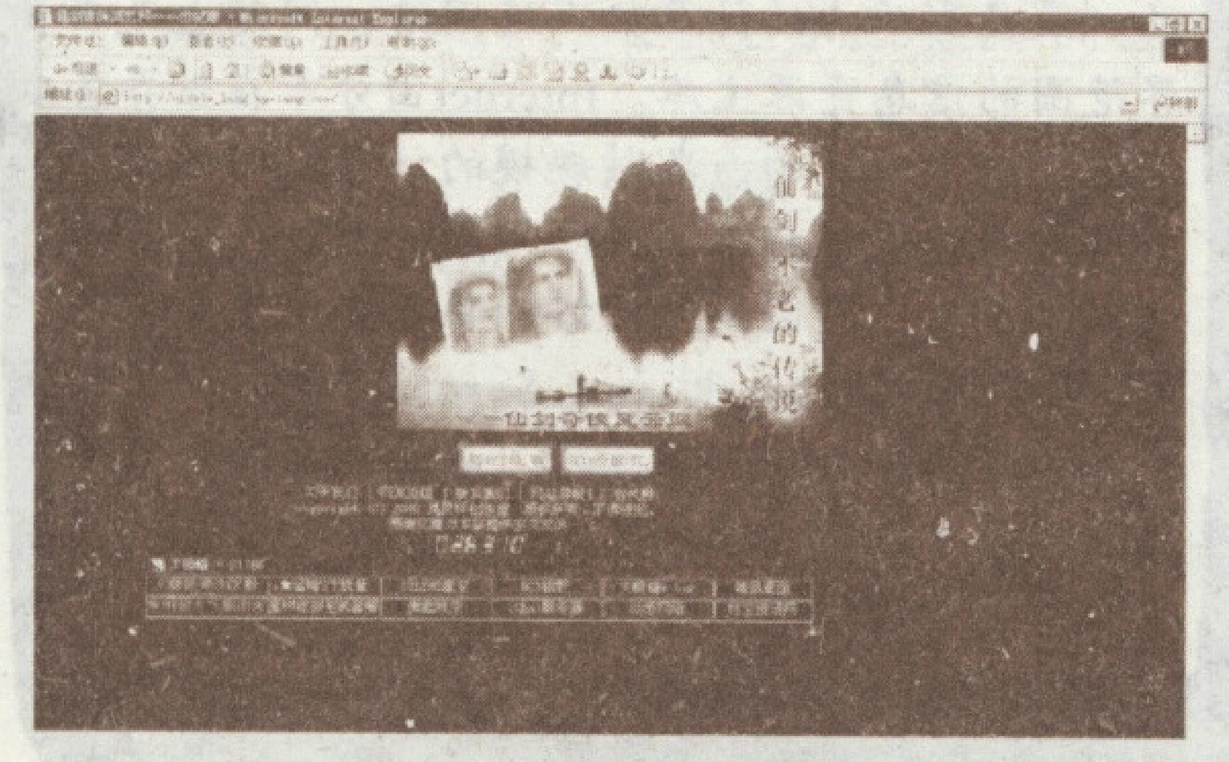
武林称雄，有我风云。千秋万载，永为仙剑

站名：仙剑奇侠风云网

网址：http://palweb.yeah.net

制作：觅灵轩创作室

这个是笔者的网站，风云网建于2000年7月，



时间不长，但是很高兴得到了许多仙剑迷的认可与支持。风云网共分10个栏目，其中9个是以仙剑作为专题的，另外1个是武侠专栏。站点主要有仙剑的官方资源、玩家设计的图片游戏音乐等等，除此之外，还有金庸的小说电视剧音乐等相关介绍，内容基本上每星期可以更新一次。

另外，风云网创立了仙剑创新社，招募广大仙剑fans共同宣传制作我们的仙剑，希望得到大家的支持。

仙灵仙岛觅仙踪

站名：仙灵岛

网址：http://pal.wojia.com

制作：不详

仙灵岛网站总体制作得不错，和前4个网站在风格上又显得大相径庭。



网页的仙剑部分首页给人的感觉是清新，大概是以冷色调蓝色做底色的关系；而其他分页面又的确有一种置身仙灵岛的感觉（笔者说得较夸



张），制作效果上符合仙剑。站点大部分是仙剑官方资源，其他的相关内容好像少了点。

值得一提的是网页几乎每页都有不同的音乐，显得不单调。

仙灵仙岛觅仙踪，至于是不是网如其名，各人自有不同看法。

"心跳回忆"

数字化历险

ligsx

"黑客"这个词近日频频跳入我的眼帘。

在我还没接触电脑之前，我早已耳闻黑客大名，在当时我的记忆中，他们是一群无孔不入，神秘莫测的电脑天才。而如今，在这一系列事件的刺激下，我心中的那一点点想当当黑客的欲望也开始渐渐膨胀起来，可想想我既不会Unix，也不懂Windows NT，黑客是当不了了。

算了，去找个IP炸弹当个骇客过把瘾吧。正所谓"心动不如行动"，立即策猫上网，随便找了一个黑客站点联了上去，（反正这种软件遍地都是）在比较了一下后，我下载了一个"IGMP Nuke OSR"，说明上说这是"最新的IP攻击工具，可以任意设置包裹大小和时间，威力无限。"威力无穷，我喜欢。

第一次干这事，心里也有点发虚，所以我也不打算在网上用，而是带到学校去吓吓同学。原因嘛，一是在网上要是碰到个高手就惨，二是在学校用也可唬唬同学，提高自己在电脑方面的形象。

第二天，好不容易熬到的最后一节课——电脑选修课。

上课后，老师在上面讲什么我是一点也没听，我只顾在下面研究怎么用这个"炸弹"。

嗯，"target"是指被攻击目标的地址吧。好了，试试看，我的地址是"192.168.1.134"，那我后面的同班同学就应该是"192.168.1.135"。我兴奋地填好地址，心想：这下有好戏看喽。我毫不犹豫地按下了"run"，1秒，2秒，3秒，奇怪，怎么没反应。我偷偷回头看看，什么嘛，他正神态自若地用着电脑，好像一点事都没有。不可能，不是说威力无穷吗？应该有他的惨叫声才对呀。怎么会这样呢？我又试了几次，结果都这样。哎！没辙了，我顿时觉得有些灰心。嗯，不过真是天无绝人之路，我突然想到我在这机器里好像看到过还有个"x34.hsdangjing.sheisnet.sh.cn"的地址，这个有什么用呢？不管那么多了，先试试吧。填上"x35.hsdajing.sheisnet.sh.cn"，然后毅然按下了"run"。

接下来几秒的情景我是记忆犹新：只看见教室里所有的电脑在一瞬间全部蓝屏，显示器发出的蓝光为屋顶镀上了一层凄冷的蓝色。与此同时，耳边一片惊呼声，"啊，蓝屏了！""哎呀，死机了，我的作品啊！""黑客攻击了。"

……

教室里一片混乱，当时我根本没想会有这种后果，吓得立即重新启动机器，按F9更新了Windows（学校的机器都安装了"三茗电脑卫士"）。看看周围，大家正议论纷纷，再看看老师办公室（老师办公室在两间电脑房中间，隔了两块大玻璃以便监视机房），几位计算机老师正围着商量什么，我想这时我的心跳急剧加速。这时，我发现我破坏的范围不止这一个教室，因为我重新启动后发现"网上邻居"中所有的共享资源都没了，好久之后才恢复，难不成连老师各个办公室的机器也没有幸免于难？好嘛，这个"IP炸弹"真是具有"原子弹"的威力呀。在提心吊胆度过了剩下的13分钟后，趁老师还没有发现是谁干的，下课铃声一响，赶紧撤。

回到教室，静下心仔细想想才发现开始没成功的原因，才想起来因为太兴奋导致"192.168.1.135"中的"1"漏打了，怪不得攻击失败。不过到如今也没有想通的是为何"x35.hsdajing.sheisnet.sh.cn"这样的地址会造成整个校园网的"瘫痪"。真是好吓人呀。

虽然做这种事是很刺激，尤其遇到我这种情况。毕竟黑客的行为也是不对的，并不值得提倡。今后我是再也不干了，要是查出是我干的话，一张处分绝对够让我吃不了兜着走喽。

名词show

Internet 也称之为"因特网"，是全球性的、最具影响力的计算机互连网络，同时也是世界范围的信息资源主库。Internet由分布在世界各地的、数以万计的、各种规模的计算机网络借助于网络互连设备相互连接而形成的全球性的互连网络。目前，美国高级网络和服务公司（ANS，Advanced Network and Services）所建设的ANSNET为Internet的主干网，其他国家和地区的主干网通过接入Internet主干网而连入Internet，从而构成了一个全球范围的互连网络。





软盘修复、数据恢复全攻略

四川 龚胜

虽然现在的存储技术越来越先进，什么ZIP、LS120、CD-RW等新型存储工具正在普及，网络应用也越来越广泛，个人主页、E-mail满天飞，数据的传输与备份有了更多的选择余地，但由于种种原因，所有这些暂时都无法替代从PC诞生那一天起就伴随其发展的软驱和软盘。软盘方便、易于携带且价格便宜，仍然在存储市场中占据重要的份额。最重要的一点是，现在几乎每一台PC机都配有一个1.44M的软盘驱动器，软盘恐怕还是传递、备份少量资料最方便的选择。但是，由于现在市面上的软驱翻新伪劣者极多，假软盘更是满天飞。在这种情况下软盘损坏的情况根本不是什么稀奇的事，加上软盘和软驱天生的弱点，软盘上存储的资料数据很容易丢失。如果软盘中只是一些无关紧要或者另有备份的数据那也就算了，但如果其中的数据非常重要并且没有备份，如何尽量抢救数据那就非常值得研究了。另外现在软盘非常容易损坏，一旦坏掉，大多数朋友都是扔掉了事，尽管一张软盘现在只值几元钱，但如果能将软盘再利用，不仅节约资金，而且还有利于环保。本文将全面介绍软盘数据恢复、修复坏软盘等方面的内容，希望能对你有所帮助。

一、软盘数据结构简介

现在普遍使用的是3.5英寸1.44M的软磁盘，一张软盘格式化后，被逻辑地分为：

磁道（TRACK）：磁盘上分成的数个同心圆环；

面（Head）：分为 0/1 两面；

扇区（SECTOR）：磁道上储存资料的区域，有几部分。

3.5″盘的标准格式有720kB（80道、每道9个扇区）和1.44MB（80道、每道18个扇区）两种，而5″盘的标准格式有1.2MB（80道、每道15个扇区）和360kB（40道、每道9个扇区）两种。

现在使用最为普遍的1.44M 2HD的软盘有80轨（即80个同心圆），每一轨又分为9个扇区，每个扇区又再分 512个位元组，软盘的0面0道是非常重要的，第1扇区是引导信息，第2、3扇区是第1个文件分配表（FAT）的起始扇区，再后面就是数据区了。每张经过格式化的、并且装了文件的磁盘，都在磁盘中建立了一张文件目录表，记录着整个磁盘上所有文件的有用信息，所以我们了解它的结构很有好处。在文件目录表中，每个文件占32个字节（用PC-TOOLS或DEBUG读出时占两行），各个字节的含义是这样的：

0-7 字节：文件名，共8个字节，不足8个的用29填满，其中第一个字节为00时，表示此项未用，为E5时表示此项已经删除。

8-10字节：扩展名，占3个字节，无扩展名或不足3个的用20填充。

11 字节，表示文件属性。具体含义是：20为归档文件，01为只读文件，不能对其进行修改和删除。02为隐含，不能用DIR命令进行查找，04为系统文件，也不能用DIR命令进行查找。10表示此项为子目录，而不是文件。28表示此项为磁盘的卷标，即磁盘的名字，不是文件。

12-21共10个字节为保留字段，没有使用。

22-23为建立文件的时间。

24-25为建立文件的日期。

26-27为文件占用的第一个簇号，即起始簇。

28-31共4个字节，为此文件的长度。

不同的磁盘目录表在磁盘中的位置和长度也不相同，360k磁盘目录表在磁盘的相对5号扇区到11号扇区共7个扇区；1.44M磁盘在相对15号扇区到28号扇区共14个扇区。掌握了目录表的结构，我们可以利用它来做一些工作，比如误删了文件，而磁盘又没进行其它写操作，在没有其它软件恢复时，可以修改目录表此项的第1个字节，把E5改为其它，就可以恢复误删文件。

二、用工具软件恢复磁盘数据

一般来说软盘被损坏、数据丢失的情况可以分为3大类：

一种情况是零磁道坏，无法看到盘符和列出目录，屏幕显示的错误信息一般为：

“General Failure error Reading drive A Abort, Retry, Ignore?”

第二种情况是最常见的，即软盘的某一个部分损坏，可以列出目录，但有某一个文件或某几个文件无法读出或读出后文件损坏。屏幕显示的错误信息一般为：

"Sector not found error Reading drive A Abort, Retry, Ignore?或 Data error Reading drive A Abort, Retry, Ignore?"

第三种情况是受到了物理损坏，比如盘片发生了霉变、盘上有划痕、磁粉脱落等。

要恢复软盘数据需要借助一些工具软件。下面对常用的软盘数据恢复软件逐一进行介绍：

1.HD-COPY

HD-COPY是一位德国人编写的一个磁盘对拷程序。主程序只有40多k，但功能非常强大，具有作格式化软盘、软盘扩容、修复坏软盘、保存软盘信息、读取坏软盘、压缩文件、清洗软驱磁头等功能。其读取坏盘数据的功能非常强，它可以对坏道反复读取（最多次数可达100次），在确认实在无法读出坏道信息的情况下就会将损坏的部分空在一边将有用的尽可能地保存起来。HD-COPY用法很简单：

HD-COPY在工作时会从软盘的0面1道和1面1道一直到0面及1面的79道读出所有的扇区，遇到坏磁道或者坏扇区时会反复多次地读该磁道或扇区，尽量多地读出信息，所以不管软盘遭到何种损伤，我们都可以用它来读出错软盘，然后将信息复制到一张完好的盘上。进入HD-COPY时，屏幕左上角的Source（源盘）框内有两排小点，其中上面一排表示0面0～79道，下面表示1面0～79道。当你插入软盘并选择Read（读）时，它会用R来代替小点表示正读某磁道和已读磁道，E表示某磁道的扇区有错。读完源盘后，把目的盘插入驱动器、光标移到Write（写）并回车，这时，在Destination（目的盘）框有移动的W或V覆盖小点代表"写"或"校验"。

如果只是零磁道坏，那么软盘上数据恢复的可能性很大。通常情况下只要用HD-COPY将其做一个映像，再将映像存到另一张好软盘中去，数据即可恢复。而对于磁盘数据区被损坏的情况，用HD-COPY可以尽可能地读取，如果是文本文件恢复的数据还是很有价值的，但对于exe、dll之类的文件恢复后也没有什么实际意义了。

2.诺顿的NU软件包

磁盘工具软件包Norton（诺顿），是专门用来修复磁盘的工具软件。其中包含了几个对恢复软盘数据很有用的程序。

（1）NDD

把需要修复的软盘放入A驱，启动NDD，在主菜单中选择Diagnose Disk，然后选驱动器A并回车，NDD就会分析磁盘的引导记录、文件分配表、目录结构、丢失簇等信息，发现错误扇区时，会显示错误的地方及原因，问你是否希望改正该错误？按Y后，屏幕显示是否建立一个UNDO文件、或跳过这一步、或是退出NDD。选择Skip（跳过），磁盘医生就开始修复出错扇区。如果是第一个FAT表损坏，它就会自动把第2个文件分配表写回第1个文件分配表所在的扇区，磁盘的全部文件就可以读出来了。如果坏扇区是在目录区，列目录时可能会找不到一些文件或子目录，NDD把丢失的子目录用DIR00000—DIRXXXXX、文件用FILEXXXX.－DD代表；坏扇区在数据区时，存放在这个扇区的文件有部分可能不能修复，一个扇区可以存放512字节的内容。要注意在屏幕显示XXXX个丢失的簇在XXX个链中，并提问："Do you wish to save lost chains as files?"（你希望把丢失的链作为文件保存吗？）时，要选择Save，如选择Detele，则丢失的信息全被删除，再也不能恢复。接着要做的是Surface Test（盘面测试），检查磁盘表面有无坏磁道（柱面）。你可根据需要选择测试或跳过。如果你想继续使用有一些坏道的磁盘，不妨用它来帮助你标注坏道，使DOS在读写时绕开这些坏道。

NDD是一位非常专业的磁盘医生，智商很高，能修复磁盘上的绝大多数错误。NDD的使用过程相当"傻瓜"，一般情况下，NDD启动后只要选定需修理的软盘所在的驱动器的盘符，然后一路回车就可以完成修理工作。NDD主要用于磁盘文件错误、磁盘表面轻微损伤、磁盘系统错误等，功能非常强大。但是它有个局限就是只能识别标准格式的软盘，如果被维修的软盘不是标准格式，NDD会自动将其修改为标准格式，这样很可能导致数据彻底丢失。因此，不能使用NDD来修理非标准格式软盘，非标准格式软盘上的文件要用HD-COPY等工具来挽救。

（2）DISKEDIT

Norton中的Disk Editor（磁盘编辑器），具有读写绝对扇区的功能。如果你对磁盘数据的存储规律很熟悉，可以使用这个软件来直接恢复一些数据。运行DISKEDIT后，用鼠标单击菜单上的(O)对象，单击(D)驱动器，选(P)物理磁盘后再击软驱A:，出现选择物理扇区域，读绝对（物理）扇区的默认值是0面（磁头）0柱面（磁道）1扇区。因为数据区一般是从0柱1面16扇区开始，我们可以从第15扇区往下寻找自己的文件，可用PgUP、PgDn键或鼠标上下翻页。如果文件是文本文件等，在屏幕

右边会显示其内容；当看到有自己需要内容的扇区，可以把它们保存到一个文件中：在屏幕上选(P)物理扇，输入起始扇区和扇区数，单击确定后在(T)工具中选(W)写对象至，在出现的屏幕中选择(F)文件并确定，注意一定要把文件保存在硬盘上。

（3）DISKTOOLS

DISKTOOLS.exe也是NORTON工具箱中的一个磁盘修复工具，其最大优点是能不丢失数据地对软盘进行低级格式化，对挽救坏盘数据是非常有用的；

中文版的DISKTOOLS.exe主程序只有54kB，但和上面两个软件一样也需要NORTON系统文件nlib200.rtl、中文字库china16.fnt两个文件配合才能正常运行。它提供了4项功能：使磁盘可引导、在使用DOS recover命令后恢复、再生一个有缺陷的磁盘和标记一个簇，其中，再生磁盘就是安全低级格式化，这一功能对于挽救坏盘上的文件非常有用，尤其是在没有其它备用的软盘时更重要。DISKTOOLS具体使用方法很简单，在此就不赘述了。

（4）TS

NORTON工具箱中还有一个不被人注意的小工具：TS.exe。这个软件的作用是按扇区查找被误删或丢失的数据，然后根据需要将找到的数据保存到另一个文件中。

3.PCTools 5.0和DEBUG

PCTools 5.0是一个比较常用的磁盘工具软件，只有一个文件pc.exe，长度约169kB，主要有文件服务和磁盘服务两大功能。其磁盘服务功能主要提供了磁盘的复制、删除、比较、改名、校验、编辑和初始化，还有文件的反删除等功能，其中磁盘初始化功能是对软盘进行低级格式化（同时进行高级格式化），能将磁盘文件彻底删除，即使使用反删除工具也无法挽救，但正是这样的低级格式化才能使一些高级格式化无法解决的问题得以解决，加上低级格式化之后无须进行高级格式化，而且采用了比较细腻的校验，不能通过校验的簇都已标记为坏簇，软盘初始化之后即可放心使用。

另外DOS自带的DEBUG也是一个可以对软盘进行物理级读写的软件，是一些顶尖高手的常用工具。

4.Scandisk

对于有问题的软盘，我们可以简单地用工具软件来尝试修复。在无法读取软盘数据时，试试Win98自带的Scandisk是个好主意，虽然它的功能不是很强大，但它容易找到、使用方便，并完全支持微软的长文件名格式。我们只要选定目标盘的盘符，并执行完整的表面检测（surface test），中间如有提示，一律yes或next，程序会自动把数据从坏的磁道或扇区移动到完好位置，如果运气好的话，修理后的磁盘和没坏时没什么两样了。

此外当磁盘空间无故减少或出现乱字符文件名或是超大文件时，Scandisk对这类问题也一样能对付。通常，这类情况发生的原因是磁盘簇异常丢失。簇是磁盘读写的最小单位，在1.44M软盘上等同于一个扇区就是512字节，如果一个数据段被占用但FAT表内并未标记，则会造成数据丢失；反之，若FAT对空数据段进行了文件标注，就会导致空间无故减少。

5.Badcopy

Badcopy是由国人任良编制专门用于对有磁道损坏的软盘拷贝、挽救数据的工具软件。Badcopy99可以稳定工作在中英文Win95/Win98/Win2000及WinNT平台上，整个软件300K多一点，是“绿色软件”，不用安装，直接执行即可。

Badcopy99的复制及修复功能全部可以在软件的首页[Badcopy]上实现，先确定需要复制文件(可以是多个文件)还是复制整个文件夹(包括其中的子文件夹)，在[Source]下面有File及Folder两项供你选择；然后选上要复制的文件或文件夹，接着告诉Badcopy把挽救的数据存放在哪个文件夹(Target Folder)下，也可用浏览的方式挑选，一切准备就绪，按Copy按钮后，Badcopy会自动拼命地试图读出每一个字节的数据，实在不行的话，Badcopy会用智能填充的方式补全数据。这些过程全部是透明的，在Target Folder下面会显示复制修复进度，再下面显示复制文件数目与智能填充的数据多少。

[Option]页面中可以自由定制Badcopy的一些参数。如是否显示隐含或系统文件，是否自动进行智能数据填充，还有是否重试及每个数据块的大小（当修复数据效果不理想时可以试着调整其中的参数，如果数据比较宝贵，可以将每块大小Block Size相对定小一点，这样可以最大限度地挽回你的数据；如果追求速度，则适当定大一些）。还有[Tools]等页面，提供了一些常用的文件操作功能，这个软件的使用很简单，一试便知。

6.Disketer

这个软件被称为Windows下的HD-Copy，是目前Windows下专门针对软盘操作的好工具。标准的

Windows界面，使用方便，功能强大，但这个软件有个很大的限制，要使用Disketer的超强功能就要遵照它的一些特殊要求，即一定要使用Disketer的格式化功能然后用Disketer向软盘里面复制删除文件，这样以后软盘发生损坏时Disketer才会有用武之地，即在主界面上选取“Tools/format”进行格式化，然后点击工具条的“Open”打开磁盘，点击“Add”向磁盘里添加文件或“Del”删除文件。这在相当程度上影响了这个软件的广泛应用，下面还是具体地说一下Disketer修复磁盘的功能：

修复0磁道：如果磁盘可以打开但却不能进行写或删除的操作，则可判断为0磁道损坏，选择“Tools/Diskservice”。选择“Repair #0 sector”，即可处理为一张正常的软盘了，这大约只要花30秒的时间。另外和Badcopy一样，Disketer也能读取软盘或者硬盘上坏道中的文件。它对于坏道的放弃自动以512Bytes为单位，点取“File/repair file”，在“Sector number”后输入坏道的扇区（坏道扇区的确定是在用Disketer复制过程中软件显示的，用笔记下来在这里输入就行了），可以输入多个用“Add”按钮添加；然后输入需要读取文件的路径与名称以及修复后文件存放路径与名称；设完后按“Repair”按钮就开始恢复数据了。

7.其他“旁门左道”

有时候为挽救软盘上的重要数据我们可以想尽一切办法，有些软件表面上不是用来修复磁盘的，我们也可以拿来试试，说不定有奇效，比如：

Ultra Edit，运行Ultra Edit，插入磁盘，选定想拯救的文件。这里一般都是“HEX”模式（文本文件除外），如果能够读出的话，这时你只需做“SAVE AS”，给它起个名字，保存。大多数时候Ultra Edit会提示“Error reading file:A:\filename.ext”。还不死心的话，请按“重试”，多试几次。

WinZip，插入磁盘，打开资源管理器，选定要拯救的文件，右键打开快捷菜单，选“Add to Zip”（如果你安装了WinZip的话），在“add to archive”中输入目标路径和文件名（一定要放在硬盘中），单击“Add”，被损坏的文件可能被打到压缩包中！然后你只需将其“EXTRACT”出即可。

三、恢复软盘遇到的其他问题

软盘上数据无法读取的情况是很复杂的，除了因为坏道等原因，可以采用我上面提到的那些工具软件来挽救外，还有下面一些情况也可能导致软盘上的数据无法读取。

1.非标准容量盘的读取

用HD-Copy等软件对软盘扩容后，其直接后果就是在其他机器上很可能无法读取，比如我们用HD-COPY软件将3.5英寸1.44MB高密软盘格式化成1.722MB后，在DOS下进行读写时常会出现“sector not found reding drive b（或a），abort，retry，ingore，fail？”这是由于1.77MB磁盘每面是82磁道，每磁道有21个扇区，即82×21，而1.44MB盘是80×18，可见1.722MB盘相对来说是不规则的，要正常读写这类磁盘可以采用下面的方法：

找一个名为800.EXE，常驻内存的专用小软件，支持不规则软盘的读写。也可加载DOS外部文件DRIVER.SYS来解决，即在CONFIG.SYS文件中加一行语句：

DEVICE=[路径]DRIVER.SYS /D:[数字]/F:9

其中：

/D：[数字] 此处[数字]中的数字是指物理软驱，0代表A驱，1代表B驱。

/F：9 此处数字9可以用其他数字代替，各数字意义如下：

0：代表单密160KB/180KB或320KB/360KB软驱；1：代表1.2M软驱；2：代表720KB软驱；3：代表8英寸单密软驱；4：代表8英寸的软驱；5：代表硬盘；6：代表磁带驱动器；7：代表1.44MB软驱；8：代表光驱；9：代表2.88MB软驱。

不过最简单的方法是，如果微机的CMOS配置中有2.88MB软驱的选项，则只要将软驱配置为2.88MB即可。

2.霉变软盘的处理

对已发生霉变的软盘，如果没啥重要数据，当然应毫不犹豫地扔掉。但对有些储存了重要数据的软盘，我们还是要想法修复。

对轻度霉变的磁盘，用脱脂棉蘸上少许录音机磁头清洗剂，从磁头读写口上轻轻擦拭可将磁霉斑擦去，再用干净的脱脂棉将盘面上的液珠擦干即可。而对于霉变比较严重的磁盘，则要先将磁片从封套中取出，放置于平整、干净的白纸上，再用录音机磁头清洗剂擦拭整个盘面，用干净的脱脂棉吸干清洗剂液珠。然后换一张白纸，再清洗另一面。待磁盘清洗干净后，再重新装入封套中。用无水酒精（化学纯或分析纯）、丙酮代替录音机磁头清洗剂，效果也很好。要注意的是：操作中不要使用金属器具，最好戴上薄手套，以避免与磁盘直接接

触。大多数经过处理后的磁盘，可以恢复大部分数据。

3.软驱故障导致读盘失败

如果出现无法读绝大多数或是全部的软盘、无法格式化、有异常声响等现象，就很可能是因为软驱硬件故障导致软盘数据无法正常读出了，可能性很多，但肯定是软驱硬件有故障，建议更换。另外有些软盘在某台软驱上读不出，换台机器就OK了的情况也是经常遇到的。

最后提醒大家一点，软盘的可靠性是很差的，千万不要把重要数据只存放在一张软盘中，存有重要数据的软盘一定要做好它的备份工作，并且要将它写保护，以防误操作而造成数据的丢失。

本文提到的Badcopy、HD-copy之类的软件大家可以到http://software.fanso.com、http://oldcars.yeah.net、http://fwd.yeah.net等网站里搜索下载。

Windows 98内存“丢失”问题分析

上海 小逗逗

我们在使用Windows 98时，有时会遇到系统报告的内存与实际安装的内存不一致的情况（例如实际安装了32MB内存，而在“系统属性”对话框中显示仅有30MB内存，也就是说有2MB内存“丢失”了），这会在一定程度上影响系统性能。

首先我们必须确定系统内存“丢失”的原因。其方法是：

1.单击“开始”，选择“运行”来打开“运行”对话框。

2.在运行对话框中输入“MSCONFIG”并“确定”，以启动“系统配置实用程序”。

3.在“常规”选项卡里复选“选择性启动”选项（如图1所示）。

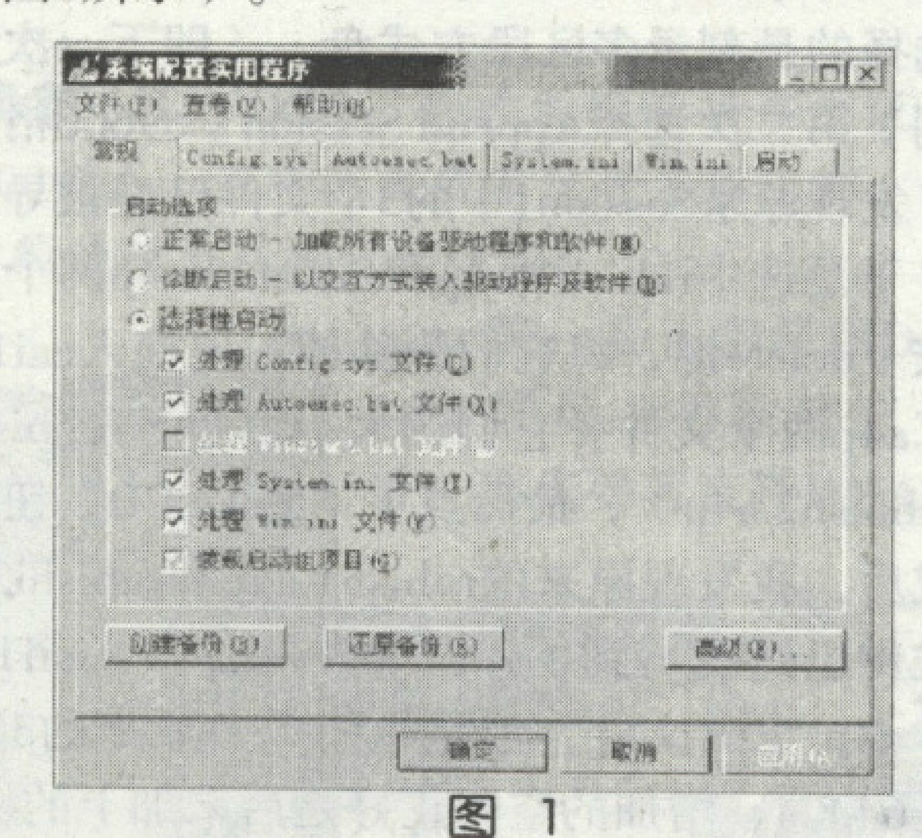


图 1

4.清除“处理System.ini文件”前面的选勾，再单击“确定”按钮。

5.当系统询问“是否重新启动计算机”时，单击“是”按钮。

在重新启动计算机后，再次查看系统内存，如果Windows所报告的内存数量依然不正确，则说明系统内存“丢失”与虚拟设备驱动程序无关，用户应重复上述步骤，并在“常规”选项卡中复选“正常启动”选项，恢复系统原有设置，并作另行处理；如果Windows所报告的内存数量正确，则说明系统内存“丢失”是由于加载了不正常的虚拟设备驱动程序造成的，这时我们就应进一步确定引起故障的程序，具体步骤为：

1.再次启动“系统配置实用程序”。

2.在“系统配置实用程序”对话框中选择上面的“System.ini”选项卡来打开“System.ini”文件列表。

3.双击“[386Enh]”小节，会发现“[386Enh]”小节中部分命令行的左边有Windows徽标，而有的命令行左边没有Windows徽标，这些没有Windows徽标的命令就是加载该虚拟设备驱动程序（如图2所示）。清除该命令行旁的选勾，就可以禁止Windows 98启动时加载该虚拟设备驱动程序。所以我们可以逐一取消各个命令行的选勾，然后重新启动计算机查找问题之所在。

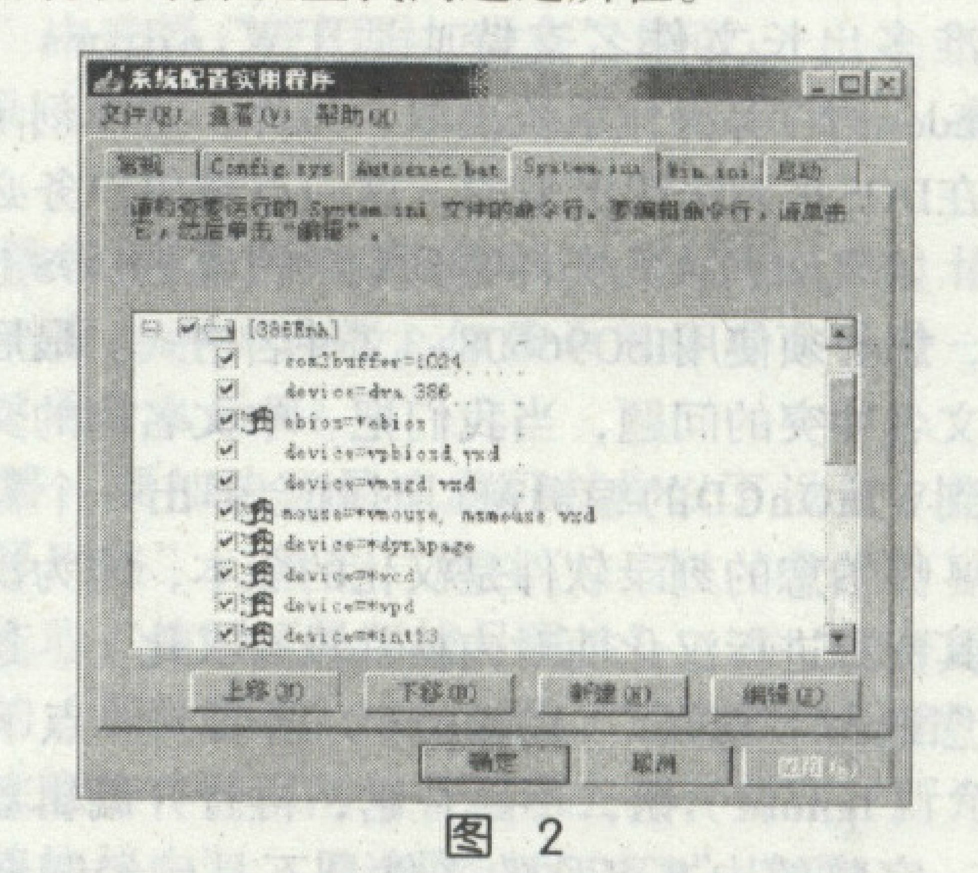


图 2

4.重新启动计算机后，若系统所报告的内存与实际内存相符，则说明该行命令所加载的虚拟设备驱动程序就是造成Windows 98系统内存丢失的“罪魁祸首”；若系统报告的内存数量仍然不对，则用户应重复1-3步，恢复刚才取消的命令行选勾，然后取消下个命令行的选勾，再启动……重复上述步骤，直至找出导致Windows 98内存丢失的虚拟设备驱动程序。

5.在找到引发Windows系统内存“丢失”的虚拟设备驱动程序之后，再对其进行适当的处理（如

升级等），即可避免此类故障的发生（在问题没有解决之前，我们可暂时禁止使用该程序）。

这样就可以解决虚拟设备驱动程序导致的Windows 98内存“丢失”故障了！

WinOnCD使用的几个技巧

天津 韶亚军

面对目前越来越大的数据处理量，再加之光盘刻录机及刻录光盘的价格一再下跌，在普通家庭的电脑上安装光盘刻录机已经不是一件稀奇的事了，由此也涌现出了许多刻录软件，如Direct CD、Easy CD Creator、PacketCD、Write2CD、WinOnCD……笔者的机器上使用的是WinOnCD 3.6 Power Edition，刻录机为Philips PCA328CD，笔者在使用它们的过程中发现了几个技巧，想写出来与大家一起交流。

一、如何自动纠正中文文件名冲突

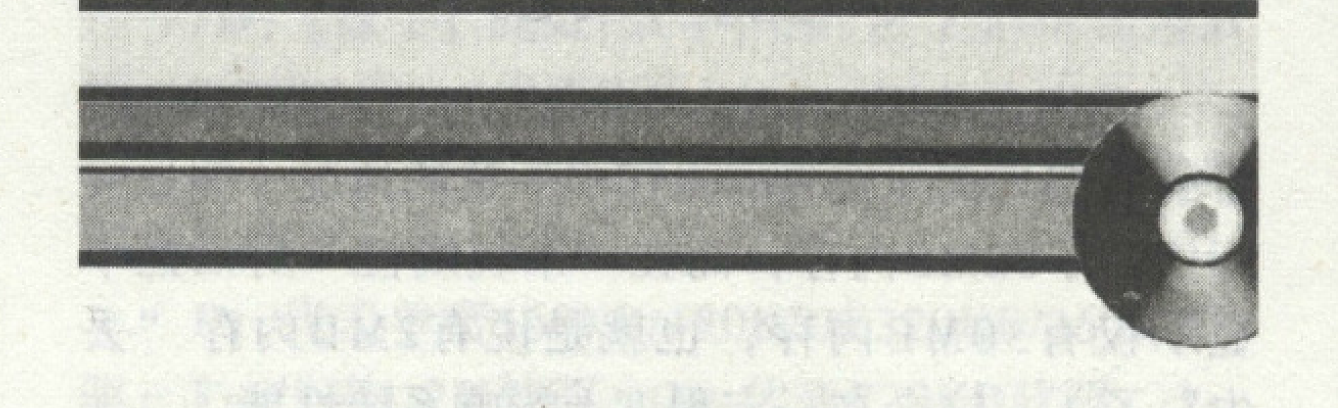
我们知道，要使得光盘在任何机器上都能够读出来，只有选择ISO9660标准进行刻录，但是这种格式是以DOS时代的8+3文件名存放文件的，因此这样就会造成文件名显示的不全，因此，这时候应该选择Joilet文件类型，Joilet文件类型较ISO9660标准多出长文件名支持，适于Windows 9x、Windows NT等操作系统读取，另外，这样刻录的文件在DOS是无法读出来的，这一点请用户务必要注意，如果您刻录的文件是到别的机器的DOS上使用的，您必须使用ISO96608+3文件名格式。最后，是中文名冲突的问题，当我们把一中文名称的文件拖放到WinOnCD的编辑窗口时就会弹出一个警告窗口（哪怕您的刻录软件是汉化的版本，因为汉化只对其资源进行汉化而对内核并没有汉化），这时候请您选择“应用”（Apply）选项，并点下“忽略”（Ignore）钮，不要管它，再打开编辑器看一看，完整的中文名称的文件是不是已经躺在里面了，这时候刻录下来应该是绝对没有问题的。在这种情况下，一般人可能会点下“更改”（Change）钮，其实这样做只会使您陷入到不断地点击“更改”钮之中（因为一旦点下“更改”钮，则“忽略”钮将会变得不可用了）。

二、如何防止CD-R被“秘密”封口

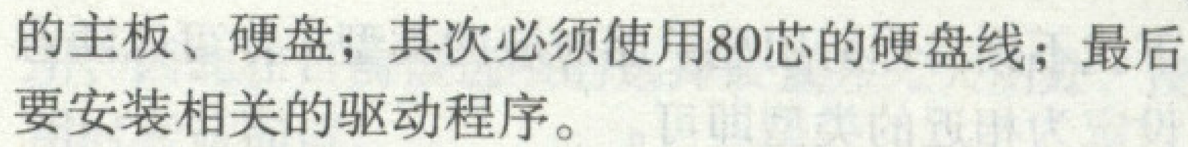
我们知道，CD-R较CD-RW使用得更广泛，除了CD-R的价格只有CD-RW的几分之一外，CD-R也可以多次写，这样就使得成本大大地降低，但是要使CD-R能够重复写是有条件的，即在刻录软件中不能够将它封口（Close Session），否则，下次插入时将会告诉您盘是只读的，无法继续刻录了。请大家注意，在WinOnCD中如果想多次刻录CD-R盘片，请在New对话框中，务必选择Append ISO9660/Joilet类型，而不能选择CD-ROM(ISO9660/Joilet)，如果选择了后者，虽然在生成CD时也可以选择“创建多进程CD”，但是事实上刻录下的光盘下一次导入时就会发现已经被封口了！笔者就是以两张金盘（一张只刻录了50M的驱动程序，另一张只刻录了47.5M自己的文章，我倒！）的代价换来这个血的教训的，读者千万要注意！

三、如何“抹去”CD-R上的信息

CD-R有一个特性，就是它一旦被写上去之后就不能够被重写，这是它与CD-RW最根本的区别，也是造成它们价格差距的原因，那么，如果我们在一张CD-R上写了一些文件，在下一次刻盘时，我们想把原来的文件删除掉，可以做到吗？笔者做了一个试验，结果是肯定的！只不过原来的空



间不能够被再利用而已。笔者第一次使用WinonCD 3.6 Power Edition在1 CD-R的根目录下刻录了3个文件new1.a4p、rubish1.a4p、rubishi2.a4p，并在刻盘时选择的是刻录多区段方式盘，（即下一次还可以再刻）第二次选择Append Session Iso9600格式的方式，发现原来Session1中的3个文件已经被导入进来了，于是选中rubish1.a4p和rubishi2.a4p两个文件，再按下delete键，将它们删除掉，再拖入cai1.a4p和cai2.a4p两个文件（它们的大小都小于rubbish1.a4p和rubbish2.a4p），最后点下“Make CD”钮，刻录完成后，我发现原来的rubish1.a4p和rubishi2.a4p两个文件已经找不到了，只有new1.a4p、cai1.a4p和cai2.a4p 三个文件，但是空间却由原来的30.5M变为了64.8M，增加的空间正好是后来加上的cai1.a4p和cai2.a4p两个文件21M和Session2的13M左右的Lead-In和Lead-Out区数据。



应用

读者 高鹏问：我的电脑以前图片都默认是用ACDSee打开，但我安装Photoshop后，就变成用Photoshop打开了，很不方便，请问如何更改过来？

答：很简单：运行ACDSee，在菜单“工具\选项\杂项\设置文件关联”选中要关联的文件，按“确定”，再按“保存默认值”，退出后重新启动就可以了。

四川 龚胜

读者 方立问：我的电脑配置为：赛扬433，10.2G硬盘，64M内存，昨天重装了一次Win98，开机后发现系统资源只有82%，运行一些软件后只有60%左右。而以前可以达到90%以上，请问怎么解决？

答：请检查启动后系统运行了那些程序，把不需要启动的程序去掉，即可增加系统资源。Win98/95启动时依次执行以下的内容：config.sys、autoexec.bat、system.ini、win.ini注册表中的“run”部分——启动组，为加快Win98的启动速度，你可以依次调整这些地方的启动项目。当然运行“系统配置实用程序”，来调整不需要执行的启动项目是最简单方便且安全的方法。

四川 龚胜

读者 Hawk问：我的主板说明书上说支持Ultra100模式，可是我发现系统并不能识别，请问怎样才能使硬盘发挥它的性能？

答：要正常使用DMA/100硬盘，需注意三个条件：首先要有支持DMA/100的主板、硬盘；其次必须使用80芯的硬盘线；最后要安装相关的驱动程序。

四川 龚胜

读者 金鑫问：为何用IE5.0一段时候后无法在浏览的网页的表格上输入汉字？

答：这或许是IE5.0的一个Bug。我也经常遇到这个问题，解决方法很简单：遇到无法输入汉字时，移动鼠标，在IE地址栏点一下，再切换输入法，一切就正常了。

四川 龚胜

读者 阿牛问：我想请教一下双猫并用的问题，同时用两个猫上网，是否可大幅提高速度？具体如何使用双猫？

答：现在Win98和大多数ISP都支持“多链路拨号连接”，理论上双猫共用可以提高上网速度，但你需要有两条独立的电话线路，付出双倍的电话和上网费用，对个人用户而言，实在没这个必要，但对没条件安装ISDN的单位或网吧，还是有一定意义的。在Win98下使用双Modem设置很简单，首先让系统正常安装好两个Modem，并确认两个Modem都能正常使用，然后在“拨号属性——多重链接”中选择“使用附加设备”即可。

四川 龚胜

读者 陈勇问：我在Win98下拨号上网，拨号及检测密码都很正常，但登录网络时要等待一分钟，这是什么原因？

答：要加快登录速度可以作以下设置：打开“拨号网络”，单击“属性”，在“常规”项目下不选取“使用区号与拨号属性”，在“服务器类型”的“高级选项”中只选取“启用软件压缩”，特别注意将“登录网络”选项去掉，并在“所允许的网络协议中”，只选取“TCP/TP”选项。

四川 龚胜

读者 吸血伯爵问：我的电脑在重新安装安装显卡驱动程序后，出现一个奇怪的问题，即显示器无法调整刷新频率了，请问是何原因？

答：无法调整显示器的刷新频率，与你没有正确设定显示器的类型有关，请正确安装显示器驱动程序（设定显示器类型），如果在Win98

问题解答

下找不到与你所用显示器对应的类型，你可以随意设定为相近的类型即可。

四川 粪胜

读者 腐沼小恶魔问：我将硬盘转化为FAT32后，出现无法休眠的问题，请问是何原因？

答：将磁盘从FAT16文件系统转换为FAT32文件系统后，可以提高磁盘空间利用率。在1GB大小的磁盘分区中，FAT16文件系统簇的大小是16kB，而FAT32仅为4kB。而且FAT32 可管理大至2TB 的磁盘分区，但FAT32文件系统也存在一些局限性：

最主要的问题是在某些计算机上的“休眠”特性可能会在FAT32驱动器上出现异常。另外与一些较早的磁盘工具和防病毒程序以及Interlink等个别软件不兼容。而且当计算机在MS－DOS方式或Windows 98安全模式下运行时，FAT32驱动器对磁盘深层的操作速度会明显减慢。不是专为Windows 98开发的程序不能精确报告使用FAT32的大硬盘的可用磁盘空间。

四川 粪胜

读者 Sa问：我在市场上发现一种PA256 Deluxe显示卡产品竟然也带有BIOS设置功能，真是不可思议，能不能告诉我以下这种显示卡的特点？

答：BIOS设置一向是主板产品的专利技术，如今随着显示卡技术的发展，BIOS手动设置功能也在显示卡上实现了，该技术是由建基Aopen公司推出的，并率先应用于其显示卡上。PA256 Deluxe是基于nVIDIA GeForce 2 GTS芯片的显示卡产品，板上集成了32MB SGRAM，同时带有视频输出端口。其最大的特点就是集成了VGA BIOS 技术，在开机显示时按下“Insert”键即可进入Aopen VGA BIOS菜单中进行功能调节。主要设置内容有“VIDEO MEMEORY CLOCK ADJUST”（显存频率调整）、“CORE CHIP CLOCK ADJUST”（核心时钟频率调整）、“CHIP VOLTAGE ADJUST”（芯片电压调节）、“BOOT-UP DISPLAY”（启动显示顺序）等多种选项，此外在显示卡 BIOS 菜单上还有其他几种实用的功能设置。并且将来通过BIOS 刷新步骤，在显示卡的BIOS中还可以出现更多新的功能设置。建基的这种VGA BIOS技术在设置时无须依赖操作系统，确实是一种独特的技术。

湖南 苏旅

读者 虾子问：请问各位专家，486的笔记本电脑如何外接台式机的光驱安装软件？我的机器没有专门的接口卡。

答：一般笔记本电脑接外置光驱主要用PCMICA接口来连接，但如果笔记本电脑没有这样的接口话则可使用EPP（打印机接口）转IDE接口的外置光驱盒，价格大概在100元左右吧，这样的话也能达到目的。当然，利用双机网卡、连线互连来传输软件也可以。

湖南 苏旅

读者 大豆问：我的台式电脑的内存是32M的（EDO内存，72线），2M给了显卡，主板不知什么品牌集合了显卡，现在我想给我的内存升级，可否用128线的32M（SDRAM）和原来的内存混用，或用64M直接代替原来的内存？有没有可操作性，会不会产生什么后果？

答：你的机器主板可能是用Cyrix GX芯片组的产品，集成的是MX86250的显示卡，在使用内存方面，SDRAM是168线而不是128线的产品，同时要指出的是，由于工作速度及工作电压状态的不同，72线的EDORAM和168线的SDRAM是不推荐混用的，否则将容易造成内存电击损坏。如果主板上有支持168线SDRAM的内存插槽，则可使用SDRAM。

湖南 苏旅

读者 XU385问：我的电脑是：9750 4M VP3主板、K6-2 300、内存64M。现我的机子速度很慢，我想花少一点钱升级我的电脑怎么样做？K6-2 300可以超频吗！怎么样做？我玩三角洲的时候还可以，但玩三角洲2的速度十分慢不知什么原因？

答：你可以把内存加到128MB，然后把K6-2 300超频到450去用，前提条件是CPU可超频及相关散热条件要好。至于显卡方面，你可以使用Voodoo2 PCI卡，这样的话游戏性能将提高不少，当然，PCI接口的Voodoo3等也是一个不错的选择，不过如使用TNT显卡的话则有可能和VIA主板发生冲突。

湖南 苏旅

读者 MING问：我的主板是MEGASTARS version 1.00 American Megatrends!请问它是哪个厂家的？我想找它的BIOS程序。谢谢！

答：你的主板是皇朝的产品，在www.mydrivers.com上有它的BIOS下载。而American Megatrends是AMI BIOS的设计厂商。

湖南 苏旅

读者 恩恩问：我这里常常停电，所以我很为自己的机器担心，最近想买台UPS产品，但是市面上的产品种类和品牌有不少。请介绍一下好吗？

答：UPS（Uninterrupted Power System）俗称"不间断电源"，是一种含有蓄电池和控制电路，以逆变器为主要组成部分的恒压电源产品，目前民用市场上主要有3种工作方式的产品，一是离线型UPS（又称后备型UPS，在使用时主要处于静止状态，停电后即开启电能传输功能，该类产品效率高、价格低，适合家用）；二是在线型UPS（拥有零转换时间，工作输出稳定，适合重要的供电场合）；三是在线交互型UPS（结合了前面两者的一些优点，但稳频特性不理想）。目前知名的UPS品牌有山特、APC、梅兰日兰、四通、复华、恒电等，性能价格都有不同的差异。

湖南 苏旅

读者 阿林问：我刚买了一台二手笔记本电脑，但是上面的键盘字母有不少日文，还装了日文操作系统，请问这个机器能不能装中文Windows啊。

答：个人认为关键还是看该机器是否兼容IBM PC标准，只要是486DX66以上的机器装个Windows95是没问题的。此外，由于日文键盘不兼容传统的美国标准键盘模式，所以在安装中文Windows后键位有所改变。不过在日文BIOS方面的话倒是要注意一下，某些笔记本电脑的BIOS设置比较特殊，对于非日文的操作系统支持起来会出现一些问题。

湖南 苏旅

读者 柯南问：请问主板BIOS中CHIPSET FEATURES SETUP 选项中的AGP Aperture Size (MB)一项是什么东西？

答：该项的具体功能是设定AGP显示卡卡共享系统内存的大小，其可选取的参数有4MB、8MB、16MB、32MB、64MB、128MB、256MB7种，默认的容量大多为64MB，由于目前的显卡在显存上大多都能胜任显卡工作周期的需要，可以不用分享系统的内存，所以AGP共享显存技术并不实用，因此在目前该选项的选择设置并无大用处，使用时默认即可。

湖南 苏旅

读者 Zenith问：我刚买了128MB PC100内存条和i815E主板，但我不想用只支持66MHz外频的赛扬Ⅱ CPU，请问现在有无支持100MHz外频的赛扬Ⅱ产品？

答：赛扬Ⅱ自533MHz开始一直到766MHz都只正式支持66MHz外频，并不正式采用100MHz外频设计，不过最近Intel悄悄发布了赛扬Ⅱ 800处理器产品，与以前的赛扬Ⅱ处理器不同的是，新赛扬终于采用了100MHz FSB，其倍频降到了8×。新赛扬由于采用了高外频，无疑加强了对AMD毒龙处理器的竞争力。不过国内用户想要用带这种新赛扬Ⅱ的话还是要等段时间的。

湖南 苏旅

读者 Joycat问：我想买一个外置硬盘盒，但不知道在选购时要注意一些什么问题？

答：外置硬盘盒是个很方便的东西，可以让你的硬盘变成移动存储设备，不过目前市场上这类产品质量价格也各有不同，在选购的时候一定要注意以下几点：1.做工质量是否坚固牢靠，可否方便锁定；2.内置散热设备是否合理，最好是大风速低噪音的风扇；3.能否支持最新的UDMA100技术，这是最容易被忽视的一点，目前不少硬盘盒产品内置排线仍然是UDMA33的40芯规格，根本不支持UDMA66和UDMA100工作模式，所以在安装使用时就显得有些麻烦。好在市场上已经出现了一些内置80芯排线的DMA66/100硬盘盒，这类产品内部的排线被换成了80芯规格的，价格也多在80元左右。

湖南 苏旅

读者 WP问：我听说，七彩虹GeForce2MX显卡有两种版本，请问这两种版本有何区别？哪一款性能比较好？

答：七彩虹GeForce2MX显卡分为标准版和黄金版两种，两者的差别在于：标准版的显存用的是6ns，而黄金版的显存为5.5ns。在一般民用中，两者的性能差距并不明显，而两者的价格相差了200元左右。如果没有特殊要求，我们建议选择价格较低的标准版。

湖南 苏旅

问题交流

读者 火焰问：请问主板是不是BIOS？什么是BIOS升级，它们是什么关系？

答：简单通俗的说：主板是电脑设备中最大的一块电路板，它起到连接CPU、存储设备和相关板卡的作用，可以说是电脑的中枢设备。在现在的电脑主板中，启动工作必须使用的一些引导信息保存在一片快闪内存（Flash Merory）芯片中，这就是BIOS（基本输入/输出系统），它可保存1-4MB的数据。如果想升级这些信息的话，则需要使用专门的刷新程序，俗称“BIOS升级”。BIOS一般是安装固定在主板上的，是主板的一个分支零件。两者是从属关系，不能等同起来。

湖南 苏旅



读者 KETTY问：我在玩《石器时代》试玩版时，在科奥山洞穴接到恐龙博士的第二个任务是抓一个30级的布鲁卡，请问在哪里能找到这种怪物？

答：《石器时代》试玩版的地图主要由4个岛组成，分别是南岛、北岛、沙姆岛和吉鲁岛。初来的玩家一般都集中在南岛和北岛，科奥山洞穴在北岛，而布鲁卡（一种碧绿颜色像狮又像虎的动物）主要出没在南岛乌尔力村附近，级别最高不会超过18级，需要抓来后自己养到30级以上。最后要说的是：从北岛到南岛有两条海底隧道可行，其中科奥海底隧道中怪物级别较低些，不过要想安全通过建议至少也要25级，级别不够的玩家最好不要随便尝试。

北京 恐龙博士

读者 笑笑问：我在玩《新绝代双骄2》时找不到无名岛，有些剧情无法继续下去，无名岛到底在哪里？

答：在四海码头与海四爹谈话，海四爹会说要去无名岛要先带“清净石”。去藏海村与市集内和商人对话，小鱼儿可偷得清净石（花无缺用50000两买），然后无名岛就在大地图上出现了！无名岛上有3个世外高人，替他们完成心愿可以学到一些绝世奇功。最后要说的是，铁心兰也在这岛上，要想和她有感情结局，可是要加把劲儿了。

浙江 程雪



读者 烈火之炎问：我现在正在玩《梦幻模拟战2》（PC版）。记得在玩《梦幻模拟战2》的世嘉版、土星版和PS版时，都能调出“超级商店”和“任意选关”。可我不知PC版的应如何调出？

读者 慕白问：我比较喜欢玩光盘版的游戏，因为能够欣赏到很多精美的过场动画，但是前一段时间不知怎么的，无法再正常地观看动画了，虽然玩《最终幻想》似乎没有太大影响，只是觉得光驱读取的速度很慢，但我还不以为意，直到玩《生化危机2》时，我才发觉问题大了。主要表现为：过场画面显示极其缓慢，往往声音都已经播完了，可动画才放到三分之一，声音和画面根本不同步；于是我又试放《傲世三国》，结果也很令人失望，虽然进入游戏后影响不大，可不能欣赏动画却令我非常不爽，因为我的电脑配置不错，还算比较高档的。我用的操作系统为Windows Me，我考虑是因为前一段时间安装了DirectX 8.0的缘故，于是又升级显卡驱动或更换成微软认证版的，可始终没有改善，只好用最后一个办法卸载DirectX 8.0，换成7.0版的，可本人属于菜鸟级的，不会在DOS下的操作，只好找了一个不需进入DOS即可卸载的工具DirectX Buster，可我发现卸载后并没有改善，重装了7.0，却连系统信息中的DirectX诊断工具也找不到了。我只好又升级回8.0版，并优化了光驱，问题依旧。对此我实在无能为力，只得请教各位了！

读者 车殿明问：小弟是一个初玩者，我买了一套《新神雕侠侣》（正版的），但不知为什么游戏好像装不全，装完后“程序”里的图标是DOS图标，而且只要一进游戏就跳回Windows（可以进入游戏的主界面），游戏公司发布的几个补丁我都装了，还是不管用。望各位大侠帮帮忙，小弟感激不尽！我机子的配置是Windows98，CPU：PⅢ 450，主板：微星6199，内存：128M，硬盘：西捷8.4G，显卡：AGP-V3400TNT-16M。

抓你没商量

“读编往来”的子栏目“抓你没商量”本期和大家见面了。其实做这个栏目，我也为难，万一小编我的栏目里被抓出几条毛毛虫，那我可怎么好意思……再去抓别人啊？

不过老编已经下了令，硬着头皮也得干。这不，你哥儿该抓谁抓谁，千万别客气。记住：1.举报信箱是error@popsoft.com.cn；2.我们只奖励第一个来报信的读者。

读者 TQB

2000年第23期中，在杂志最开始的彩页广告中的《古龙群侠传》的重庆分公司地址“渝中区”的“渝”写成了“喻”，还有第135页上“千里传呼卡”的“里”写成了“力”，第141页的“鬼智灵童”的“鬼”写成了“贵”。

浙江 007Killer

2000年的第24期上，第137页“成都 子龙”显然是人名，但是它却没有像“北京 志云”一样突出排版，显然这是一个排版失误！

读者 XXX

我是一位来自塘沽第一职业学校的学生，也是《大众软件》的忠实读者，《大众软件》这本杂志已经伴随我两年时间了，在这两年时间里，它作为我的“第三方”老师教会了我不少东西，但不知你们有没有注意到《大众软件》里经常有错误。例如，我在读2000年的第24期的时候就发现两处错误（其实我是一个非常粗心的人）：1.在“硬件市场行情栏”里的第13行有一句“而低端市场中的赛扬Ⅱ也将走入100KHz时代”，我想这里应该是“1000KHz吧”（可能是我错了）；2.在“中关村报价”里的“光驱”有一款“华硕50×”而在“说明”一栏里印着“40×”我不知是你们太大意了，还是华硕这款50×的光驱其内幕是40×？

（请这位朋友再给阿飞来封E-mail，告知具体的姓名、地址和邮编。）

LAI XIN ZHAO DENG 来信照登

对欲购磐英主板者的一点警示

其实，我很早就想写这篇文章了，不过由于那双懒惰的手，欲给广大装机爱好者一点警示的这篇文章迟迟没有炮制出来，直到最近从一些电子刊物和硬件网站中了解到的一些关于硬件故障的问题，其中都是牵涉到同一品牌的硬件产品，我的那几根手指再也闲不住了！

最近在一些电脑刊物上如《大众软件》24期“问题交流栏目”读者ChangZheng和谷雨的问题中都牵涉到了台湾磐英公司（非新天下公司）的主板，结合这两例的症状，我认为磐英某些主板在设计制造上存在一些瑕疵，目前我发现的这些主板包括磐英的EP-3VBA+、EP-3VBA3、EP-3VCA、EP-7KXA、EP-7KXA+、EP-8KTA、EP-8KTA+。采用这些主板的系统表现出的共同问题是在遇到有3D加速的游戏时系统常常崩溃。当然，并不是所有这些型号的主板都有此类情况。另外EP-3VBA+和EP-3VBA3在接UNIKA小影霸的TNT2显卡时跟PHILIPS显示器有兼容性问题，具体表现为：在进入Win98时显示器出现超过最高刷新率的报错讯息并持续黑屏。EP-8KTA和EP-8KTA+两型号主板在第一次冷启动时无法自检，而必须重新冷启动一次才能进入系统。

作为一名计算机硬件爱好者，本学期我已经给同系的多位同学装过机，开学初的两个月中，我几乎每星期都要到村里几趟，和我关系比较好的北京慧智科技开发公司是我装机抓件的首选地，该公司是北京地区磐英EPOX和UNIKA小影霸的代理，在海龙和中海都设有柜台，在过去的8次装机中，我先后发现了磐英主板的上述问题，有些型号甚至更换多次，问题仍依旧。

我并不怀疑EPOX磐英的工艺和制造水平，因为EP-MVP3和EP-BX7系列都给我们留下过不错的印象，只不过从磐英在广东东莞设厂后，其在大陆销售的产品品质让人怀疑，难道磐英会成为又一个对大陆和海外实行不同产品策略的公司？但愿我是杞人忧天！

Wallas

2000.12.19



2000年末，《大众软件》第24期甫一面世，立刻引起了广大读者的注意，惊艳惊叹惊奇声此起彼伏，搞得一众小编也不禁惊诧：才只是试改版啊！老编则一边心里偷着乐，一边正色对恭维者谦称：感谢大家的鼓励支持，读者给了我们一个意外的……惊喜！我们还要继续改。

感于朋友们的热情，小编我趁热打铁，这期话题就来：

感受大软改版

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

读者　可可

真不敢相信杂志变得这么快，一年三次改版，提质加量不加价，真不简单。在书摊上翻看，跟其它杂志比起来，彩页终于不那么吝啬了，舒服。不过那些褐色的、蓝色的页面我看是不必了，感觉还不如黑白页，最好还是省下来多印些真彩页实在（老编好不容易发下的钱不许乱花^-^）。另：近几期的杂志怎么都有股酒精味，哪位酗酒了？酗酒有害健康！

祝来年财源广进，万事如意，多多改版！

湖南省　冶子

当今天购买到《大众软件》的第24期时，才发现已经快又过了一年了。看着书柜上三叠高高的大软（我是从1997年开始买大软的），总觉得该给你们说些什么。呵呵，如果说的好呢，就给点掌声，如果不好的话，那就只好请包涵了。

大软在这三年中（我所购买时起，前面的就不知道了）的变化的确是很大，从月刊到现在的一月两刊，你们不仅仅只是在杂志的份量上有了增加，而且在杂志的质量上也有很大的进步。每拿到一期新的杂志时，从心里感谢你们给我们带来的知识和乐趣！呵呵，这是表扬，下面要开始批评了。准备好接招（仅仅是我自己的一些看法而已）！

意见一、我到现在还不清楚，大众软件创刊之始，是定位在一个什么样的立场上。软件、硬件还是软、硬的结合体、电脑类知识的综合？还是别的什么？说句不好听的话，要看游戏我可以看《软件XXX》，因为它上面大部分是游戏。要看硬件我可以选择《微型XXX》。只是我舍不得你们的专题类栏目。要不早就把你们给开除出我的购书预算了。

意见二、评测报告是什么？我到现在不清楚。不是我不懂它的意义，而是我觉得你们刊登它的含义在什么地方？让人了解这个硬件的性能？免了，看多了这种东西。这种变相的广告还要我出钱去看。简直是浪费时间和金钱！

意见三、看了你们第24期的试刊，我提出一个小小的意见。增加彩页是件好事（何况杂志又不涨价，嘻嘻）但是，彩页的颜色不宜太深，如果上面标题再选择和彩页颜色区别不太明显的颜色，那看起来就是受罪。在颜色上的搭配，我建议你们可以参考一下《软件XXX》的彩页，它们做得挺不错的。呵呵，要博采众家之长，才能有更好的突破。

新的世纪就要来到了，我们这些大软的读者都希望在新的一年、新的一个世纪中，会有崭新的《大众软件》陪我们渡过（呵呵，很老套的结尾）！

铁杆读者　手指头：我喜欢大软

我太喜欢第24期大软了。因为她终于有了彩色的正文，就连非彩色部分每几面也有少许颜色变化。我早就希望大软变成这样了。我以前都是看同学的大软，看来从2001年开始是不行了。这么眩目的彩页和精彩的内容，不去收藏她简直应该……去S!

读者　希思猫

前几天24期杂志到手后，我如同往常一样从头翻起，翻着翻着，突然看到彩页中有一页目录，开始我还以为是一个全年杂志的各类文章的排行榜，后来又以为是光盘的目录，仔细一看原来是杂志的目录！怎么回事？我又往后翻，哇！原来白纸黑字的大软变成了彩纸彩字了！专题企划、前线地带和晶合通讯也放到彩页里了！真是Cool！Beautiful！太养眼了！虽然我一向对有些读者批评的大软彩页少啦、广告多啦、封面如何如何啦都不太在意，因为我认为杂志好不好主要看文章，毕竟杂志是买来看的，不是用来装饰的。所以杂志是什么样，我就看什么样的。但是好的东西谁不喜欢啊，窈窕淑女还君子好逑呢。这样也挺好的，应该保持下去，当然，如果能更漂亮的话我也不反对。

读者　田甜

大众软件杂志社：

你不是说你默默无闻吗？你不是说你喜欢循序渐进吗？你不是说你爱悄悄的改革吗？

可是为什么？为什么2000年第24期杂志变了那么多？连许多文字型资料也变成薄彩页，其余的不是背景变化多端，便是字体颜色扑朔迷离，难道这才是真正的大软？那我以前买的，我以前买的难道都是盗版？不可能，我不信。对了，你们这次改进真的是从24期开始的吗？快说！

紧接着看了看侧面的标价，还是6元5，没变，没变就好！嗯，彩页好像多了很多嘛，画面依然那么精致靓丽，特别是那些MM们，哈哈，尽管全是广告。TOP TEN呢？到哪儿去了？怎么连封底也成了广告？哎，为了读者的利益而牺牲TOP TEN，不值啊（**faint，偶数期是热门软件排行榜，怎么会有TOP TEN**）！我建议价格可以上涨一点儿，不要舍熊掌而取鱼啊，TOP TEN是不能省的，要省就省，就省……就省不好看的广告！

说到广告，有些东东好是好，不过没标价，让人有点儿胆怯，“便宜没好货，好货不便宜”啊！能不能让那些商家把价目表附在上面，好让读者一目了然啊！

哎，说起来真是惭愧啊，自称是大软的忠实读者，却至今未买到大软杂志2000年第1期。我只是去迟了一会儿，就卖完了，邮购也迟了！啊，我哭。不，我不要合订本，我要第一期。或者，哪位小编收集了2本啊，或不想要了，卖给我吧，我出……我出6元6，怎么样？

圣诞节快到了，大软已先给我们送来了温暖。至此，我希望大软越办越好，但不要忘了大众软件的“大众”哦！好，各位编辑部的朋友们，祝大家万事如意！

读者　K.K.

下午，刚拿到第24期的《大众软件》，第一感觉就是……变薄了！不会是盗版吧？这可是在专卖店买的呀！想骂老编，可眼睛却被刚翻开的杂志吸引住了，这……这是《大众软件》吗？这可是全彩的呀！

嗯，的确不错，虽然彩页的纸质变薄了，原来的插页也变成了正式页码。但可以原谅的是，《众软》的编辑们竟能放弃一贯“唯我独尊”的做法，而吸取别人的好做法，且不说其结果如何，单是行动就表明了《大众软件》的发展潜力还是很巨大的。况且做得又很好，并越来越人性化了，这就是所谓的“汲人之所长”吧？实乃吾百万读者之大幸哪！《大众软件》改用了专色，并采用了彩页攻略，以及一些版面设计，我真是越看越喜欢！2001年我真是强烈地期待呀！想不到《大众软件》在世纪末（2001年才是二十一世纪的开始）还能带给我们如此的惊喜，真是苦了众小编们！（老编：那我呢？！）

最后，祝愿编辑们新世纪快乐，《大众软件》越办越好！

读者　seamonster

好感动，真的！24期“大软”是我看过最好的一期。谢谢诸位不懈的努力，以及精益求精的品质！（狂泪不止）继续努力吧！

读者　无心的枫

这是我第一次给你们写信，我从《大众软件》第一期起至今每期都买（有一两期遗失过，不过从同学那高价收购了回来）。

关于杂志改版的事，我觉得有些话是不得不说了。首先我觉得杂志的内容定位很好难易适中，虽然有时会有一两篇较难懂的文章，但也不致太过专业。而很简单的内容基本没有。将软件和游戏分为两部分的方法也很不错，只是在栏目的排序上请再下点功夫。

前几期的读者来信我都看了，感觉上他们有点激进。各位编辑，请大家务必坚守原则，坚持《大众软件》5年来的信仰，保持自己的风格。请不要担心杂志销量会减少，因为我相信《大众软件》的真正支持者是像我一样的人，我们经常保持沉默，但暗中却关注着杂志的发展，我们的希望只是要《大众软件》走自己的路。

P.S：一天兴起，将《大众软件》所有的期刊叠放在一起，竟已到我1/2大腿处（本人身高1.88米），不觉感慨万分。

又P.S：附上语录一句：如光于风中寻影，我在时间中追寻自己的脚步。

读者　蓝妹妹

年末最后一期大软，实在是太“漂亮”了——浓妆艳抹！我不敢对此做太多的批评，毕竟青菜萝卜各有所爱，众口难调嘛！我也不敢说你们小编们没有花功夫和心思，我知道你们也想把大软办得更好，更吸引人。可是你们不觉得五颜六色的字看上去很累吗？（我是大近视）原来的大软黑底白字不是很可爱吗？你们一直说广告多点是为了把杂志办得更好，但如果只是从黑白印刷变成彩印，那就不必了。还是多在内容上下点功夫吧！

"爱的记忆——我心中的名字"征名活动

开奖

本刊与晶合互动多媒体软件公司联合主办的《爱的记忆——我心中的名字》有奖征名活动，今天正式告一段落！谢谢各位朋友的鼎力支持和参与。下面公布这次有奖征名活动的获奖名单：

大奖3名：晶合互动送出的《爱的记忆——我心中的名字》豪华版1套

河南洛阳 杨宝栓 **广东深圳** 战义哲 **云南曲靖** 梁 捷

优秀奖50名：《爱的记忆——我心中的名字》标准版1套

（名单略）

在结束了征集清新可爱的3位女主角名称活动之后，晶合互动将与搜狐网站游戏频道开展《爱的记忆——我心中的名字》选秀活动，在为自己喜爱的女孩儿命完名之后，想不想再模仿她们而取得大奖呢？1月10号正式拉开帷幕的选秀活动将为大家提供一个展现自己靓丽风采的机会，赶快将自己满意的照片上传，丰厚的大奖等着你哦！

《大众软件》杂志社、金山公司西山居工作室、《电脑报》社和网易网站联合举办

"国产游戏五周年回顾论坛"有奖征文活动评选揭晓：

一等奖： **云南** 罗云

二等奖： **广东** 孙波 **湖北** 周渭 **四川** 耿国勇 **陕西** 刘夏 **湖南** 李宾

三等奖： **广西** 林玉谷 **重庆** 唐松林 **江西** 石伟 **湖北** 谢小毛 **安徽** 陈娟 **广东** 李新 **江西** 朱师意 **江西** 柳岚 **山东** 王流

参与奖： **上海** 王佳园 **湖北** 曹玮 **北京** 李想 **辽宁** 张振兴 **湖北** 阎阁 **重庆** 王程 **浙江** 徐焕培

北京 Toy

生化危机外传（二）

——危机四伏

有人找来一条床单，盖在Cobby的尸体上，而当我们看Summy时，她已经死了。所有的人都沉默着，房间里飘散着的血腥味让我感到有点不舒服。“我们应马上报警。”一位老房客提醒我们。

我马上抓起客厅里的电话，拨了911，但却传来令人不安的盲音。“该死的，警察都干什么去了！”这时，整个街道都响起了刺耳的警报声，十几辆警车从街道疾驰而过。人们都纷纷涌上街道，我一眼就看见了站在人群中的那位Fox队长，他正用扩音器向所有的市民喊话：“不要乱！现在所有的人向市中心广场撤离，军方的直升机会保证市民安全撤离！”街上的市民于是纷纷向市中心方向涌动，我挤到Fox队长身边问：“Fox警官，出了什么事，是禁令解除了吗？”“听着，现在事态已经失去控制，病毒已蔓延至全市，大批丧尸正涌上中心公路，警方已出动全部警力阻挡。你快走吧，祝你好运。”Fox说完，坐上警车逆着人流驶出了我的视线。

终于可以离开这座死亡之城了！我兴奋地混在惊慌奔逃的人群中，但我们并没跑多久，前面的人群突然遭遇到一群丧尸的袭击而四散开来。沿途护送的巡警和STARS队员立刻赶到，投入阻击丧尸的战斗。他们用警车做掩护，希望借助密集的火力击退丧尸。但丧尸似乎越来越多，不断地向人群涌来。警方的防线似乎就要崩溃了。“不要放弃！”我可以听见前面一位警官焦急的声音。就在这时，几架大型运输直升机，从绝望的人群头顶飞过。几个STARS队员马上燃起信号棒，喊着“降在这儿！这儿！”直升机显然发现了信号，几束刺眼的灯柱从直升机上射下。焦急的人群，立刻给直升机让出了足够的路面降落。我看见每个人眼中都燃烧着生存的希望，许多人和自己的亲人热切相拥，喜极而泣。直升机在缓缓下降，远处抵抗丧尸的警员也纷纷向人群靠拢。丧尸越过车障从四面八方也在向人群逼近。当我再次抬头，看见在天空盘旋的直升机的舱盖打开了。“混蛋，他们还在等什么！”一个STARS队员喊道。忽然，有什么东西从3架直升机的舱口投了下来，而后几个白色的伞包在空中打开。伞下好像挂着几个红色的压力罐似的东西。“他们在搞什么鬼？”有人默念着什么。就在伞包快接近地面时，各个压力罐怦然炸开，而同时直升机竟调转方向，倾斜着机身呼啸着飞离了惊诧的人群！而投下的不是救济品，却是面目狰狞生有利刃的变异怪物！警方的防线彻底崩溃了，无助的人群陷入了绝杀。上帝呀，我永远也不会忘记那恐怖的一幕，满眼是血肉横飞，满耳是刺耳的枪声和凄惨的呼救，空气中立刻弥漫着令人窒息的血腥味！“这到底发生了什么！难道我还在恶梦中吗！”我已被眼前的情景吓呆了，痴痴地站在原地一动不动，仿佛期待着自己醒来。

“跑！快跑！”不知是谁在我耳边大声喊着。“跑，跑……”我脑子里几乎一片空白，有人使劲推了我一把。我似乎明白了什么，不顾一切地向前奔跑，任凭别人的呼救声从我耳边划过。凄惨的尖叫声渐渐听不到了，而我却无法停止自己的脚步。在一个狭小的巷口，我迎面撞上一个高大的黑影，“救……”话还没喊出口，我就失去了知觉……

一阵隆隆的雷声把我的灵魂唤醒，我可以听到外面正下着倾盆大雨。“我在哪里？”我吃力地坐起来，发现自己盖着毯子，倒在长沙发上。旁边的桌上摆着一盏台灯，发出幽暗的光。一道蓝色的闪电伴着雷声从窗外划过，这时一个人推门而入。“你感觉好些了吗？”那人走到桌前问。

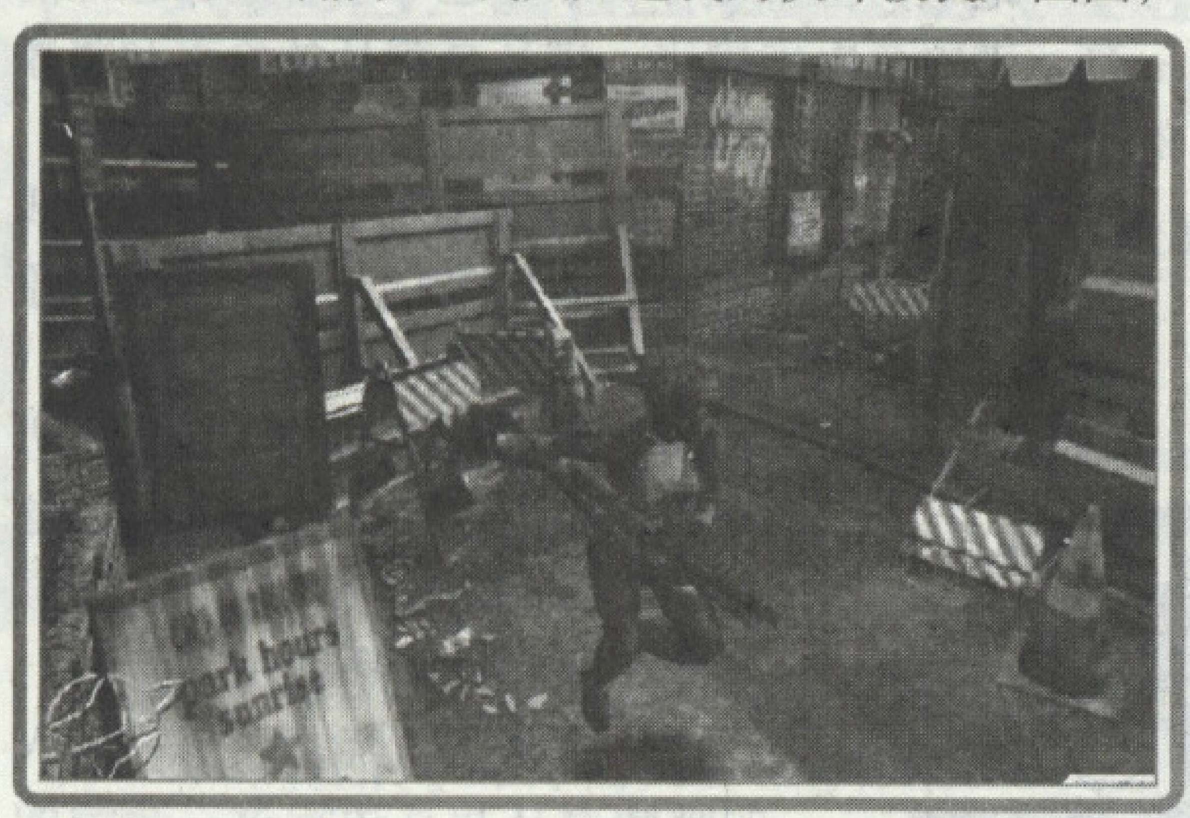
借着灯光，我看清了他的样子。被雨水打湿的蓝色STARS制服上沾满血污，褐色的头发紧贴在



前额上，却遮不住他坚毅的目光。“吃点东西吧，你太虚弱了”，他在对面的沙发坐下，用手拂起额

前的乱发。“Fox？”我猛地认出了他。“是你救了我？”“不，只有你才能救你自己”，Fox缓缓地说，“我已经失去了我的小队，我不想再丢下你。”说着，他拿出打火机，燃起了一支香烟，他也递给我一支，但我摇摇头回绝了。

“我们能活着离开这儿吗？”我问。“不知道。”“会有人来救我们吗？”“不知道。”“直升机还在？”“不知道！我说过了，我不知道！”Fox显然失去了冷静，“我只知道我的伙计被丧尸围困，



可我却救不了他们！”他大声喊着，嘴唇不住地抖动。接着就是长时间的沉默。突然Fox站起来，首先打破了沉寂。“你有武器吗？”我赶紧摸索自己的口袋，拿出了Cobby留下的手枪，递给他。“唔，很漂亮。你可以留着自杀用。”他说着从肩上取下一支警用冲锋枪，“现在，你要学会用这个。”

时间无多，Fox队长用最短的时间教会我基本的使用方法。然后拍着我的肩膀说：“好，我们不能坐等别人来救我们，来吧，让我们去警局，利用那儿的通讯设备设法与外界取得联系，再想办法离开这鬼地方。”

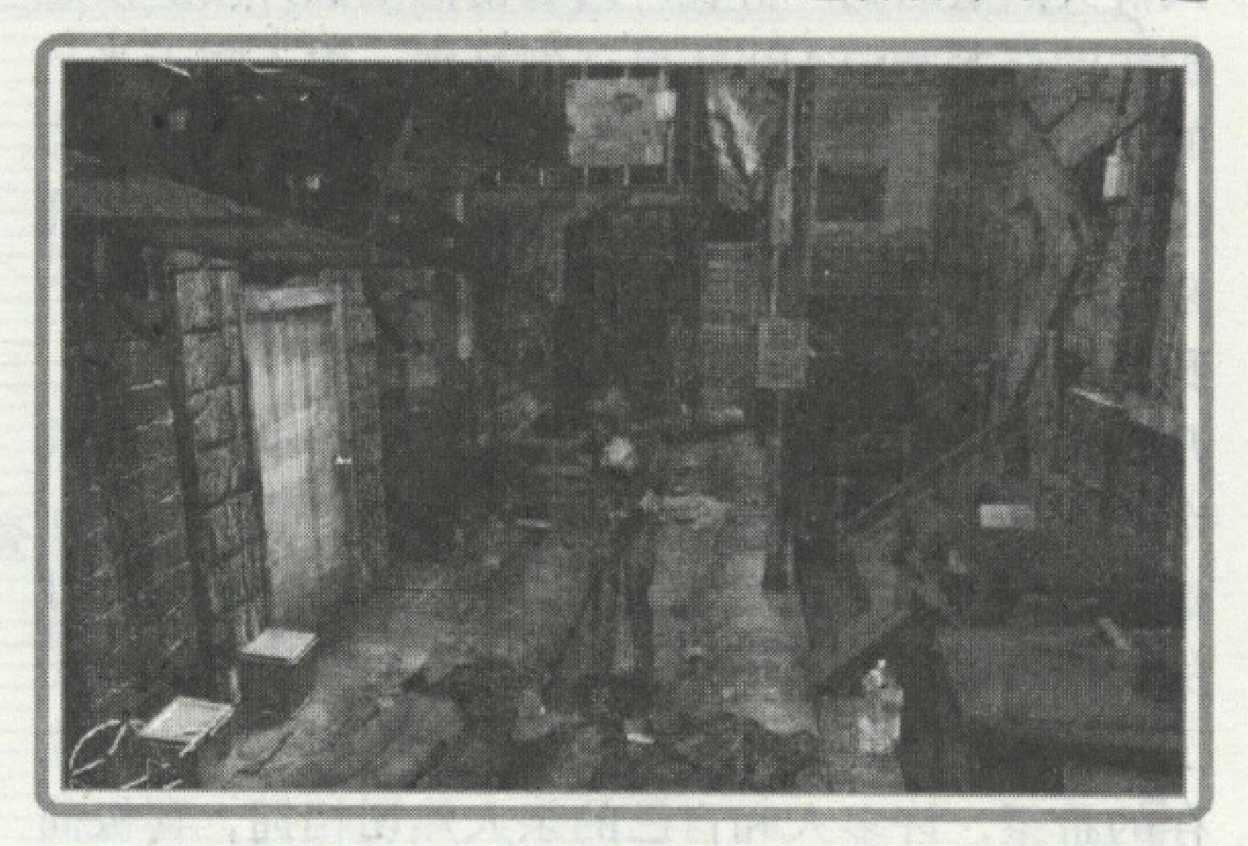
我真不愿回到街上去，但Fox坚定的眼神使我无法拒绝。Fox给我与他手中一样的枪，还有3个弹夹，并脱下一件STARS的夹克让我穿上。他检查了一下自己的背包然后我们就出发了。屋外的雨似乎小多了，昏黄的街灯好像笼罩在迷雾中一般。空气中依然弥漫着淡淡的血腥味。几个小时前刚刚发生的一幕，此时又在我脑海中闪过，恐惧感又一次侵袭了我的全身。但Fox似乎一点也不惧怕黑暗，他只是停下辨认了一下方向，就冲我一挥手臂“这边走！”说完就快步跑进一条小巷，我也赶紧跟了上去。

拐出巷口，我们来到了一条更为宽阔的街道，昔日繁华的街市，而今却如教堂的墓地般寂静。街道的每一个角落似乎都回荡着我们匆匆的脚步声。偶尔有几声沉闷的枪声和绝望的惨叫穿透雨雾从远处传来，而每一声呼叫都在折磨着我脆弱的神经。有时，我总是有种错觉，好像那呼救声就在旁边的某个巷子，使我不自觉地慢下来，但Fox却好像没听见一样，不住地小声冲我喊“快跟上！”然后头也不回地继续前进。我根本没时间想他为什么变得如此冷血，可能是孤独的恐惧使我们别无选择。

我们穿过了一个街区，远远地看见薄雾中几个旋转的警灯散射着红色的光芒。“有人来救我们了！”我不禁欣喜若狂。加快了步子向警灯的方向跑去，甚至根本没注意Fox已经放慢了他的速度。

“嗨！”我禁不住喊了出来，“我们在这儿！别开枪！”可没人回应。“停下！”是Fox在身后大声警告我。这时我才注意到，在我脚下的街面上到处都是血。当我们小心地靠近，眼前的情景渐渐清晰了。四五辆警车横在街道中心，警灯依然开着，车上的无线电不断传出单调的杂音。在车四周的地面上，躺着20多具血肉模糊的尸体，两只警犬正在争食着一具警员的残尸。我们还没走近，那两只警犬已经狂吠着向我们扑来。Fox抬起枪口，一串子弹就击倒了两只警犬。其中一只又摇晃着爬起来，尽管污血不住地从它的牙缝中流出，但它还是低吠着向Fox冲来。一声枪响后，它终于扭曲着身子倒在Fox脚下。

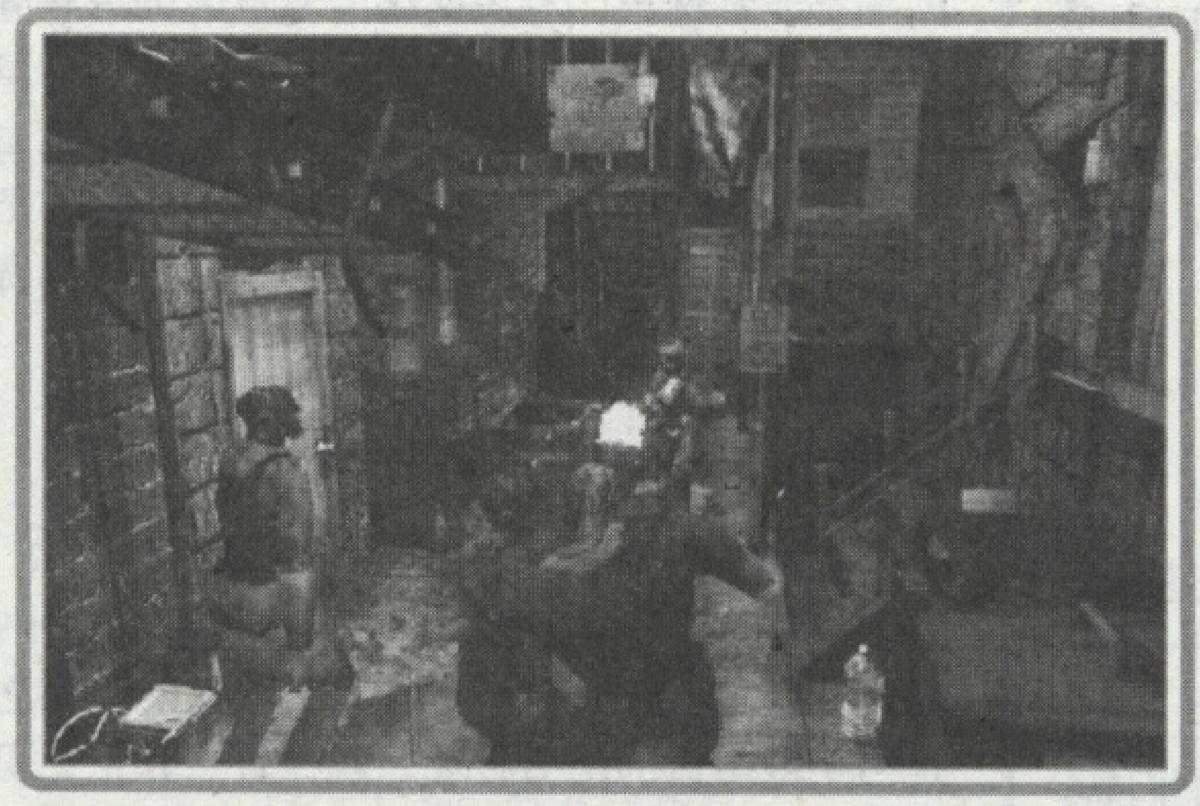
“你不要过来。”Fox说着，走到警车旁检查无线电设备，试着和其他小队取得联系。但看来情况不好。正在Fox打算放弃呼叫时，无线电听筒传出了急切的声音，“Fox队长……我们……带有市民……警局……被丧尸围困……”“过来！我们必须尽快返回警局，这车还能用！”Fox一边启动车子，一边



招呼着我。我捂着鼻子，强忍着令人作呕的气味，坐到警车里。“系好安全带。”车子随着轮胎摩擦地面的一声尖鸣，震颤着向市中心方向驶去。

当疾驰的警车快到警局时，枪声不断从前方传

来。终于看到其他警员了。他们被一群丧尸围困在警局外的街道上。Fox似乎一点也没有停车的意思，反而加快了速度，开车冲向外围的丧尸。“你疯了吗！”我惊讶地冲Fox喊，但他根本没有理会。还没等我伏下身子，整块挡风玻璃就被丧尸撞碎，车身突然旋转着撞上了另一辆汽车的车头。“离开这儿！”Fox大声喊着，用力踹开右侧的车门，我慌乱地解开安全带，也被Fox拽出了车子。Fox扶起我，招呼着那些正在射击丧尸的警员向警局撤离。我和他边打边退，并坚持到最后一个警员撤进警局大门。这时Fox从口袋里掏出打火机，打着火苗，顺手

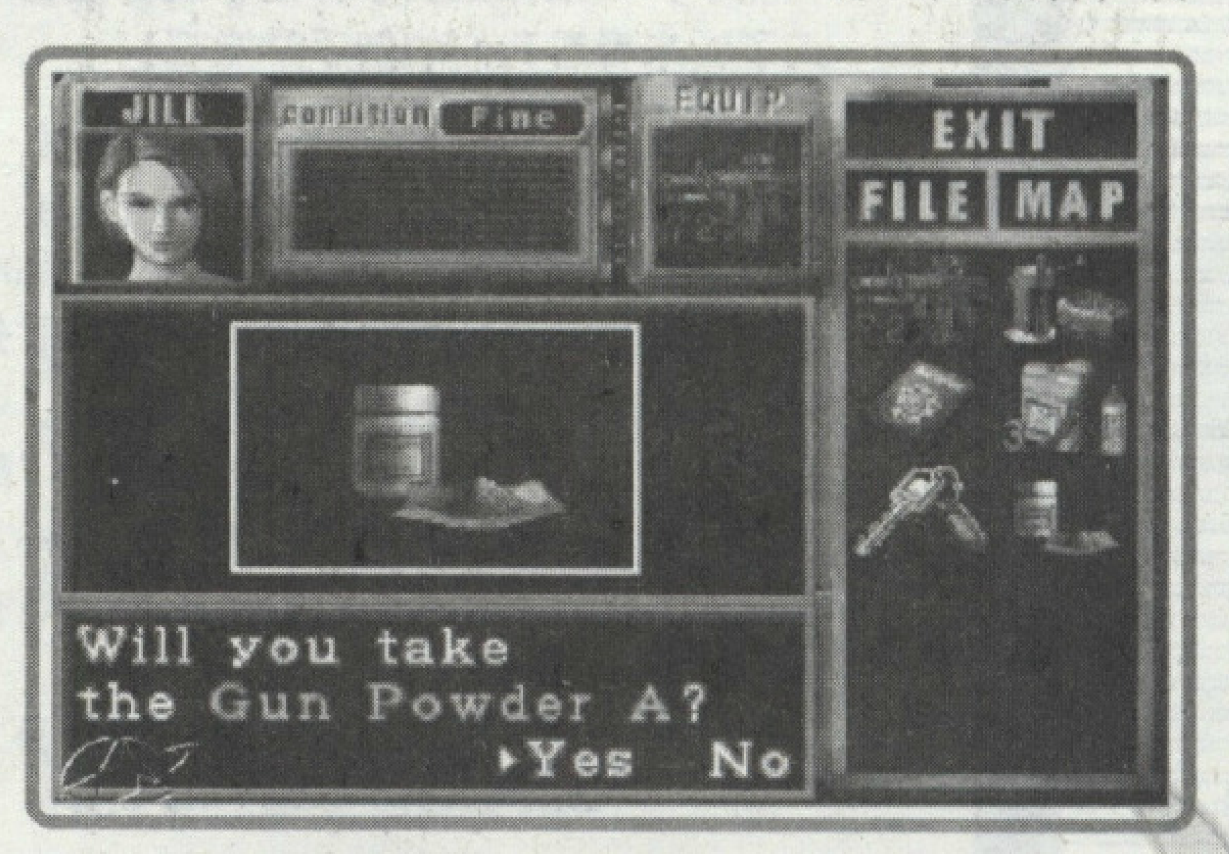


扔到警车底盘下，刹时间，蓝色的火苗引燃了地面的汽油。“我们走！”Fox拉着我刚跑进大铁门内，强烈爆炸引起的火光映红了我们身后整条街道。就在这爆炸声中，我们冲进了警局正门，在大厅里，有6个警员和十几个平民在等着我们。

Fox队长走到警员面前问：“这儿谁负责？”“我是Jien探长，他们是我的手下。我们奉命保护市民撤退至市中心广场，但没成功。”“我是STARS特别行动组D小队Fox队长。我奉命阻击中心公路的丧尸，并负责警员最后撤离本市。现在你们由我负责。”Fox队长和Jien探长在一旁打开地图分析当前的情况。我则坐在大厅的台阶上喘着粗气，看着眼前的其他幸存者。他们大多是妇女和孩子，还有几个中年人。突然而至的危机已使他们显得疲惫不堪。母亲不断地安慰他们的孩子不哭。“警官”，一位抱孩子的妇女--她显然注意到我穿着STARS的制服--转过头问我，“我们能安全离开这儿吗？告诉我，求求你。”看着她焦虑的神情和苍白的面容，我走过去，抚摸着睡在她怀中的孩子的金色头发，“别担心，夫人，很快会有人来救我们的，别担心。”我鼓起所有的勇气安慰她，哪怕是欺骗，因为，除了这么做我不知道还能怎样帮她们。“谢谢，谢谢！”我可以看到这位母亲激动的泪水。我想，也许我的亲人也在为我祈祷吧。

“伙计们，现在听我说。”Fox面向所有警员宣布，“看来，情况比预期的更为严重。前阶段的营救行动已经放弃，我们将寻求新的空中支援。你，你，你，还有你”，Fox指向了我，“你们几个留在大厅保护市民。其他人和我去通讯中心控制室。”这时，Fox凑近一位留守的警员说：“找一些木板，把大厅的小门和窗子钉上，明白吗？”“是，队长。”于是，大家各司其职，我和几个市民帮着找来些木板，试着封住窗子。

正当我们钉完窗子，焦急等待着Fox的进一步消息时，忽然从楼上传来了枪声和爆炸声。“不好，出事了！快去看看！”我和另一个警员离开大厅向二楼跑去。在二楼的走廊上，我看见Fox和另两个警员正向我们跑来。“快回去！”Fox边跑边喊。还没等我听明白怎么回事，一个高大而恐怖的黑色身影出现在Fox的身后。“那是什么怪物！”我身旁的警员惊叫起来。那个怪物身上裹着黑色的皮衣，睁着一只血红的眼睛，张开的大嘴露出齐长锋利的牙齿。我们惊魂未定，那个怪物突然加速冲来，一下抓住了跑在后面的一个警员的脖子，轻易地举过了头顶。“开火！开火！”有人大喊着，所



有的人都举起手中的枪，密集的子弹射向怪物宽大的身躯。怪物将那位警员用力扔到了楼下，又向我们冲来，丝毫不畏惧袭来的子弹。它的速度如此之快，我还未转身后撤，怪物已经抡起粗壮的铁拳，打在我前面一个警员的头上。一股鲜血从警员的脖颈喷出，溅到我的脸上。慌乱中，我们向楼下跑去。当我们逃到大厅，立刻就将门反锁。

“快把武器发给大家！马上撤离警局，直升机将在RACCOON公园草坪着陆。快！马上走！”Fox队长收起一些文件放进背包，带领剩下的警员，掩护着市民从警局正门出来，向公园方向撤退。

（未完待续）



2001年第2期《水晶宝合》

博库E-BOOK

每月送你正版书

从今年一月起，我们与博库中国网站合作，在我们的光盘开辟了“博库E-BOOK”的栏目。我们将博库网站精心制作的电子图书放置在了我们的水晶宝合里面，这些图书可都是需要购买的，现在我们全都免费送给您！具体内容嘛，都是一些热门的畅销书，有一些可能正是您有意到书摊上抢购的。更值得一提的是，有些精彩书籍是由博库原创制作的，也就是说，您是买不到纸媒体的哦！这个月我们为您带来了《21世纪的网络生存术》、《寄托的一代—清华人和北大人留美口述故事》、《我知道的美国之音》、《饥饿的女儿》等十部精彩图书，希望您能喜欢。

新手学堂

现在，网络聊天已经成为一种时尚，而且正走向普及化。聊天工具里面最有名就要算是ICQ和OICQ了。ICQ享誉全球品质优越，OICQ土生土长更得人缘。到底你是不是已经完全了解它们的功能了？如果你是新手你是不是已经会用他们聊天了？来看看我们的新手学堂吧！

厂商展示

“学者财务软件”是一款完全版的财务软件，在这里却是免费提供给你。这款财务软件主要是针对工商企业的财务工作设计的，可以有效地简化财务人员的日常工作。另外，“酷邦邦聊天软件”是一种新型的聊天软件，它将文字聊天图形化，你还可以为自己设计形象，颇有了一些MUD味道，相信您会对它很感兴趣。

爆笑乐园和桌布天下

近来，时常在网上看见一些非常搞笑的Flash动画，例如春水堂“阿贵系列”。我们也顺应潮流，四处搜罗了一些精彩的Flash动画和一些搞笑电影的片断，希望能让您开怀不已。而在桌布天下里面，我们同天下网合作，选择了一些十分精美的桌布送给您，给您的电脑换换容颜吧！

2001年第2期《水晶卷轴》

墨风

大劈棺

要不是因为黄毛，我不会进那个古怪的聊天室的。

说起来我还应该感谢黄毛才是。黄毛是同事的朋友，跟我们有个合作项目，来往几次就熟了，听说我在给单位做网页，没事就往我这儿跑。黄毛说：“螳螂，请教。”我一听黄毛说请教就开始头皮发麻。我说：“黄毛，别说请教，算我求你了，要说你就说探讨。”黄毛开始问我一些网络问题，在他眼里我是个实打实的网络专家，“你说你不懂，那你怎么会做网页？”我没法跟他解释做网页跟懂网络是两码子事，网页那个东西就是为不懂网络的人准备的。黄毛谈起的问题都非常深奥，有关网络的专业名词一叠叠地从他薄薄的嘴唇中冒出来，我只有傻张着大口，“啊，啊”地听着。这些个问题他不懂，我也不懂，但我答应帮他问问。我说：“黄毛，你把你的E-mail地址告诉我，我找到答案后就给你寄过去。”黄毛说：“我没有上网。”

虫眼

《博德之门Ⅱ》专题站

第一次听说博德之门这个游戏时是在1999年3月，那个时候我在游戏杂志上看见说博德之门是当年最出色的RPG游戏，就一直想真正见识一下这个游戏的真面目，我可一直自以为是个RPG好手呢！

星动

星语

我自己都不怎么理解为什么宝瓶是历史上名人最多的一个星座。就算我们很少有妒忌心，就算我们坚信世界要变革、传统要打破，没必要跟在别人屁股后边走，但我们的行动还是很少先于别人，尤其我从来不强迫别人相信我们的观点。或许这正是一个好领袖的必须素质？

幻界

T-mail

这是一封相当独特的信，看信前先做好心理准备，不要昏倒。因为给你写信的人，就是你自己，13年后的你。

我这里现在是公元2013年，TMW，即环球时间邮件公司在今年成立。我被录用为2013年T-mail（时间邮件）管理员，也就是说，你一样要成为2000年的T-mail管理员。在全球同一时间，这样的T-mail管理员共有37名——每一年都有37名。从互联网诞生的那年起，直到遥远的未来。

2001年2月《水晶宝合》目录

（原《大众软件CD》）



新手学堂：

---网虫之初Ⅲ——新手上网完全教程

OICQ的使用教程

碟中网：

---《博德之门Ⅱ》专题站

新新视野：

---CG画册：活着

---余音绕梁：肖邦音乐欣赏

---桌布天下：黄飞鸿

休闲天地：

---动漫无边：无限空间无限网

---同人小说：战士的荣誉

---网人倾语：碧海潮生·书剑前传

博库E-BOOK：每月送你正版书

21世纪的网络生存术



厂商展示：酷邦邦图形聊天软件



攻略指引

---看攻略：

《博德之门Ⅱ——阿门的阴影》图解攻略

---逛书屋：猴岛小英雄Ⅳ

交通巨人

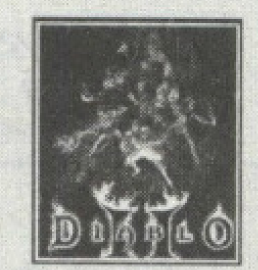
轩辕剑Ⅲ外传

隐藏与危险

---游戏扫描：枪手历代记、无人永生专题

水晶宝藏

---苛考闯关：DiabloⅡ



2001年2月《水晶卷轴》目录

（原CD手册）

卷首寄语

才子碧落

乱 弹

新世纪网络展望

残缺的世界（4）

墨 风

大劈棺

画 笔

罗马假日

随 笔

心情可爱多

有 约

有约后院

虫 眼

《博德之门Ⅱ》专题站

流 言

E 行

网络爱情23条须知

精妙Q语（3）

星 动

大寒宝瓶宫

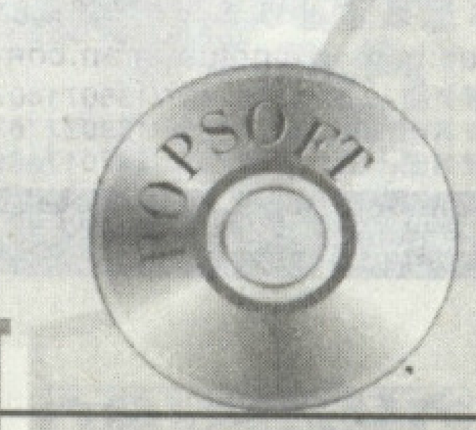
幻 界

T-mail

咖啡物语（3）

呓 语

长 廊





大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织
封底、前彩6、前彩7、前彩10、102、106、81-84、8

广告索引

上海微欣工贸公司	封二
晶合互动多媒体软件公司	前彩1
宇智科通网络公司	前彩2
宇智科通网络公司	前彩3
上海育碧电脑软件公司	前彩8
上海育碧电脑软件公司	前彩9
奥美电子（武汉）有限公司	前彩11
《电脑新时代》	前彩12
北京卡利亚科技开发公司	前彩13
金洪恩电脑公司	80
天下华彩网络软件公司	85
北京实达铭泰公司	86
百资信息科技公司	87
北京实达铭泰公司	87
北京万众合力公司	88
连邦软件公司	89
雅达伟业公司	89
奥美电子（武汉）有限公司	90
奥美电子（武汉）有限公司	91
大连先河计算机培训中心	92
捷波资讯（中国）有限公司	92
金洪恩电脑公司	93
华软至诚公司	93
利昌行公司	95
金山公司	96
金山公司	97
晶合互动多媒体软件公司	98
晶合互动多媒体软件公司	99
上海胜创科技公司	10
天下华彩网络软件公司	10
天下华彩网络软件公司	10
晶合互动多媒体软件公司	10
晶合互动多媒体软件公司	10
中青旅创先公司	10

更正启事

《大众软件》第二期中的"晶合世纪风"跨版广告上关于《仙剑奇侠传》的价格应为28元，特此更正！

晶合时代公司


广告

新年寄语：

新的一年、新的希望、新的气象，邮购中心衷心感谢各界朋友在即将过去的一年里，给予我们大力支持和帮助！同时我们相信:有各位朋友的关心和厚爱，邮购中心必将更上一层楼！

网员朋友们：

您们好！从2001年起，邮购中心将举行换卡活动，凡持有大众软件邮购中心网员卡的读者，均可换取金卡，换取费20元，金卡有限期为两年。另外，2001年每月将会刊登一些网员特价产品，供网员朋友们邮购，详情请见www.jhpop.com.cn "晶合软商网"。新网员交纳30元，方可获得此金卡。



晶合强力推荐



一场捍卫爱斯嘉大陆的和平圣战即将展开！

★经典战略游戏重出江湖　★超炫3D场景崭新视觉
★华丽战斗特效耳目一新　★集切操作介面容易上手
★完整转职系统自组兵团

零售价：48元　网员价：45元

心理素质是成功的关键

——奥运会金牌得主　刘璇

精彩案例+精美漫画+专家点评

提高情商，无往不利

完全版4CD—零售价68元 网员价：60元
精华版2CD—零售价38元 网员价：35元

大宇资讯经典武侠RPG代表作之一
武林中最大原危机期等着您来化解

霹雳奇侠传

★《仙剑奇侠传》的制作小组
★《轩辕剑3》的游戏引擎
★轻铁、DOMO联袂经典奉献
★大宇首席动画设计师林克敏跨刀之作
★引爆武侠RPG游戏欣赏新观念
★感受八音才子葵文特演绎大鑫者精彩人生

（3CD简体中文版，赠《仙剑诗集》）
零售价：88元　网员价：80元

各位读者：

新年好！新的一年到来了，我代表大众软件邮购中心的全体员工祝大家新年快乐，万事如意。

如果您错过了邮局订阅《大众软件》不要紧，大众软件邮购中心将为您提供邮订服务，可直接寄达您家。《大众软件》杂志（半月刊，全年156元）、光盘（月刊，全年240元）和《电脑新时代》杂志（月刊，全年72元）从邮购中心订阅，平寄邮费免收，挂号邮寄每期加收挂号费2元。另外，凡在邮购中心订阅全年杂志和光盘者，赠送《大众软件》第六届奖券两张和精美小礼品一份MP3唱不停，同时还有一张有效期一年的金卡，凭此卡在邮购中心邮购产品可享受网员价格。

现在我还要告诉大家一个好消息，《大众软件》杂志社为答谢在邮购中心邮购的读者，特给邮购中心留有100套《水晶宝合》和《大众软件五周年－写在杂志边上》，如果您需要的话，现在就可以邮购。

邮购方法：邮局汇款

汇款单填写方式

收款人地址：北京市海淀区苏州街邮局 89－045 信箱

邮编：100089

收款人姓名：大众软件邮购中心

汇款人地址：请用正楷填写清楚（按此地址邮回订阅的杂志或其它产品）

大众软件邮购中心电话：010－82634092　82634107

★热卖新品★

新天使帝国	48/45
心魔	38/35
西游记	38/35
雷霆战机	48/45
大唐三藏	38/35
傲世三国	69/65
三国风云 II	49/45
模拟天堂 5	20/20
浪客剑心	28/26
魔法时代	38/35
三国游戏纸牌	38/35
小鳄闯天关 II	50/45
模拟人生－美好生活	50/45
FIFA2001	50/45
都市计划 39.	90/35
东周列国志	48/45
危机最前线－为自由而战	38/35
三国群英传 II（简装版）	29/25
古墓丽影 IV 最后的启示(仟僖版)	38/35
街机游戏库	28/25
大刀	68/65
文明 II 权倾天下	50/45
爱的记忆（标准版）	38/35
爱的记忆（豪华版）	69/65
新神雕侠侣	69/65
新倚天屠龙记	69/60
灵魂使者	50/45
异域惊魂曲	98/90
财神 3000	38/36
捍卫总动员	48/45
企业王国	48/45
交通巨人	48/45
女皇骑士团	48/45
神偷——金属时代	68/65
平妖传	39/36
圣诞任务	29/29
暗黑破坏神 II（金装英雄版）	188/165
暗黑破坏神 II（标准版）	98/90
暗黑破坏神 II（豪华版）	228

产品包装较大，需加 20 元邮费

MP3 系列：

齐秦	28/25
王菲	28/25
罗大佑	35/32
张雨生	25/23

★娱乐天地★

霹雳奇侠传	88/80
麻辣大富翁	25/25
《半条命》梦幻组合	98/95
梦幻模拟战 1	25/23
梦幻模拟战 2	38/35
梦幻模拟战典藏版	98/90
刀锋边缘	98/80
龙行江湖	78/70
末日决战	39/36
大话西游（典藏版）	38/35
梦幻帝国 2（标准版）	38/35
梦幻帝国 2（豪华版）	69/65
极品街机游戏王	19/18
铁血联盟 II	48/45
红鹰敢死队	48/45
会声会影 4	98/90
毒蛇赛车	38/35
动作天下	28/25
黑暗之光	23/21
极品街机	28/25
影视超人	28/25
幻想纪元	39/35
轩辕剑 3	128/110
仙剑奇侠传	25/23
明星志愿 II	48/42
明星志愿 2000	48/48
魔法大帝	58/55
特勤机甲队 III（屏保壁纸集）	35/32
可爱小猫咪	38/35
永远的伊苏	68/65
科隆外传	48/45
最终战记	48/45
大话西游	20/18
奇迹时代	50/45
异度空间	38/35
女神学院	28/26
KA－52 鳄鱼飞行中队	38/35
恐龙危机(标准)	48/45
笑傲江湖会员卡(二个月)	18/18
笑傲天涯	69.9/65
幻舞天使	48/45
雷神小组	29.9/28
虚拟人生 2	35/32
烽火三国 II	29.9/29
心跳回忆典藏版扑克牌	18/18

★百宝箱★

金山词霸 2001(专业版)	38/35
金山词霸 2001(升级版)	19.8/19
金山快译.net2001(标准版)	38/35
金山快译.net2001(升级版)	19.8/19
金山毒霸（标准版）	98/90
金山毒霸（钻石会员版）	198/185
超级解霸 2000	38.8/38
超级解霸白金版	38/38
Redhat Linux7.0 精装版	38/35
Redhat Linux7.0 简装版	12/12
3DS MAX3.X 制作全面通	35/35
驱动之家	38/35
克隆专家	38/35
还原精灵	38/35
音速光驱	38/35
影音播霸	38/35
东方影都（标准版）	29/26
东方影都（经典版）	39/36
东方影都（豪华版）	98/90
纯爱信纸	48/45
编程高手	148/135
2000 年万能工具库	35/32
大众电子贺卡 DIY	18/18
黑客防线 2—远程工具全面解析	28/28
魅力四射（简装版）	49.90/45
魅力四射（豪华版）	69.90/65
火星人 3D Studio MAX	99/90
COOL 3D 3.0 完整中文版	48/45
会计资格考典 2001	38/36
千僖大餐	19.9/19
新电脑工具箱 II	35/32
WINDOWS 9X/ME注册表系统工具大全	28/28
卡通电脑设计宝典超值版	38/36
轻轻松松做闪客－FLASH5.0	35/32
决战黑客－追踪黑客全攻略	28/28
诺顿网络安全特警 2001(中文版)	238/210
诺顿个人防火墙 2001(中文版)	138/120
新英语 900 句	69/60

★攻城略地★

异尘余生 II 攻略	14/14
英雄宝典 ——— 英雄无敌 3 攻略	18/18
攻略手札（2）	7/本
攻略手札（6、7、8）	7/本
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
沙丘 2000 攻略	35/35
黑客攻击防范秘技	29/29
黑客攻防技巧大全	28/28
麻辣大师 2－完全"网恋"攻略篇	28/25

★万智牌★

大战役起始牌	99/90
大战役补充包	29/29
预言起始牌(英文版)	99/90
预言补充包(英文版)	29/29
玛凯迪亚起始包(英文版)	99/85
玛凯迪亚补充包(英文版)	29/29
宿敌起始牌(英文版)	99/85
宿敌补充包(英文版)	29/29
万智牌专用牌夹	128/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
进口透明牌盒（100 张）	13/13
进口透明牌盒（150 张）	16/16

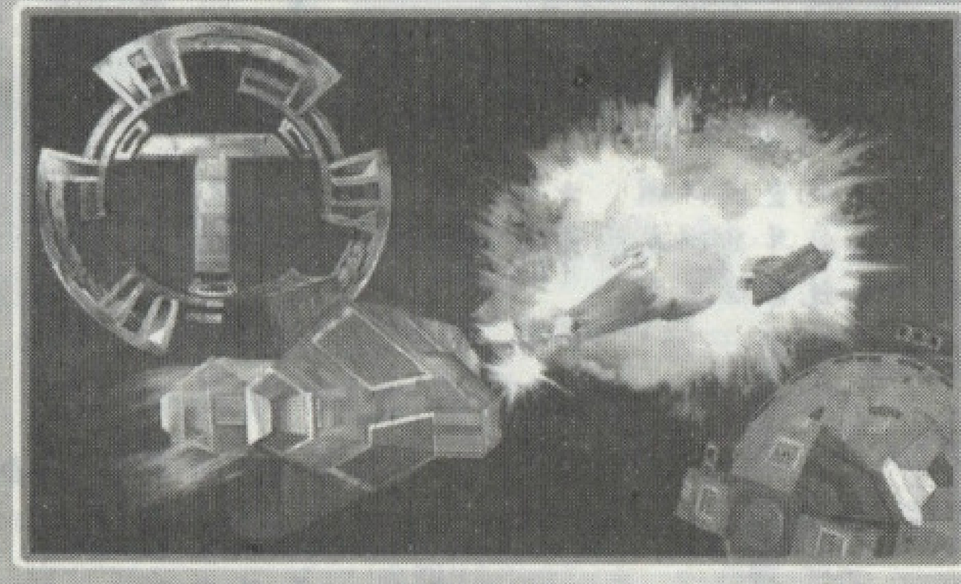
大众软件邮购中心

每次邮购产品需另付邮费 5 元　欢迎免费索取晶合软件广场（邮费 2 元）

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89－045 信箱　邮政编码：100089

敬请关注"晶合时代金卡工程"热线咨询：010－82634093、82634088

晶合时代游戏精品上市通告



太空终结者

实现你驾驶太空船的初体验
满足你Fighting的欲望
游戏类型：射击+角色扮演
出品：大宇资讯
2001年2月上市

游戏特色：
训练太空飞行员的游戏
故事模式和自由模式
3D的场景建构出拟真的太空世界
可32人连线对战及录制电影



精灵幻境

狂乱的精灵、褪色的幻境、落难的女神，交织成一段梦幻绚丽的冒险故事
游戏类型：战棋类
出品：大宇资讯
2001年2月上市



吸血鬼德古拉之魔体复活

精致华丽的经典欧洲艺术美学跃上电脑荧幕
为救心爱的女友，您又回到那神秘的古堡！与此同时，吸血鬼德古拉复活了。
游戏类型：解迷类
游戏特色：恐怖+全新3D
出品：大宇资讯
2001年2月上市



绵羊传奇

一群可爱而调皮的小绵羊，但命运由您来全权掌握！
游戏类型：运动休闲类
出品：大宇资讯
2001年2月上市



三国世纪

内地制作的著名三国题材
大型图形战略网络游戏
出品：吉米科技
2001年3月上市

大富翁5

再创大富翁系列游戏颠峰，体验超酷的感受
新增功能：局域网作战、互联网对抗
出品：大宇资讯
2001年3月上市



北京晶合时代软件技术有限公司
TEL：010-82634093、82634107


广告

零售价：28元

私人律师

——您最理想的法律助理

全面性
权威性
准确性
操作性



★ 什么叫判决、执行、上诉、反诉？
★ 什么是消费者的权利？
★ 购买商品房应注意哪些问题？
★ 合同签订应注意哪些问题？
★ 遇到问题怎样用法律保护自己？
……

总经销：北京万众合力科技有限责任公司
电　话：010-82627435/36/37/38/39
网　址：www.10000Z.com
出　品：北京天安亿友信息技术有限公司
电　话：010-62616172　62565767

万众分销·必属精品

收录了基本类、房产类、消费类、婚姻类等12个大类的法律常识，法律（建国至今全国人大颁布的各项基本大法）、法规（国务院及所属各部委自建国以来颁布的所有法规规章）两个数据库和标准合同范本大全、法律文书全库16个部分的法律知识。适用于国内家庭用户、非法律专业工作人员和任何想了解与自己工作性质和日常生活相关的法律知识却没有精力和时间去专门学习的普通用户。



特约邮购
万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　址：www.wzclub.com
联系人：罗雪松
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
（邮购免邮资）
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

万众合力软件分销组织

新春献礼

庆　庆



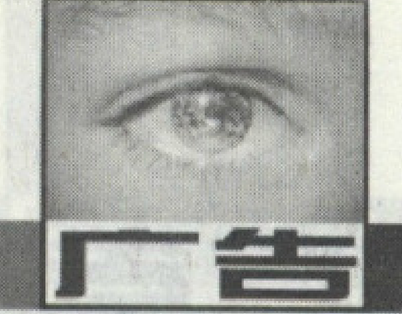
批发业务：（010）82627435/36/37/38/39，（010）82628931/32/33
网　址：www.10000z.com　E-mail:10000@btamail.net.cn

小熊ABC-农庄之旅	28	经典美工素材大荟萃	48	模拟急先锋-超任完全模拟（3CD）	39.9
小熊ABC-环游世界（鱼头篇）	28	世界经典广告（影视篇）	38	模拟最前线-机皇完全模拟（3CD）	39.9
小熊ABC-环游世界（鱼尾篇）	28	世界经典广告（平面篇）	38	模拟总动员-世嘉五代完全模拟（3CD）	39.9
神奇英语（2CD）	48	世界经典广告（网络篇）	38	傲世三国（2CD）	68
轻轻松松背单词II（2CD）	48	火星人3DMax	99	希望室内设计图库-客厅篇	38
世界经典童话故事I（2CD）	25	三维动画设计梦工厂（3CD）	60	希望室内设计图库-卧室篇	38
世界经典童话故事II（2CD）	25	Visual Basic编程资源大全	38	希望室内设计图库-餐厅篇	38
世界经典童话故事III（2CD）	25	完全解读（2CD）	38	希望室内设计图库-厨卫篇	38
作文之友（小学版）	28	智能狂选	28	古墓丽影IV-最后的启示（千禧经典）	35
中国法律法规大全2000	28	中国小百科全书	38	网页设计制作素材大全（一）．含手册	32
中文分类网址大全	25	中国大百科辞典	38	网页设计制作素材大全（二）．含手册	32
加密解密实用大全	28	中国古典名著百部	38	网页设计制作素材大全（三）．含手册	32
Linux大全（2CD）	35	世界名著百部	38	幼教宝典（2CD）	28
网络编程技巧及实例大全	28	读者（经典珍藏版）（5CD）	38	医学宝典（2CD）	28
黑客攻防技巧大全II	28	轻松游戏屋(6CD)	49.9	电脑宝典（2CD）	28
实用软件工具集锦II	25	中国麻将II	28	婚育宝典（2CD）	28
梦幻时空（1CD+320页书）	22	大刀	68	私人律师	28
浴血奋战（1CD+320页书）	22	孤胆枪手II	60	全景素材（一）	28
装机必备·测试驱动程序大全（4CD）	49.9	棋牌乐（棋牌游戏大全）	29.9	全景素材（二）	28
网页制作实用宝典（4CD）	32	大家来找碴II（2CD）	28	张雨生MP3经典	25
网页制作全面通II（8CD）	48	江湖霸业（4CD）	49.9	张惠妹MP3经典	25

万众分销　必属精品

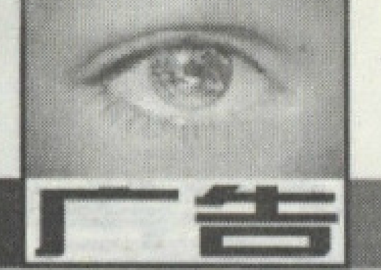
特约邮购
万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
电子信箱：www3w@263.net
联系人：罗雪松
网　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
邮　编：100086
（邮购免邮资）


广告




广告



《计算机办公应用、网络技术（电子商务）、程序设计与专业理论系统化阶梯教程培训班》招生启事

■ **中心简介：**

先河培训致力于计算机科学的教育与普及，自1993年推出以来，先后在大连市开办了三十多期近两百个不同层次的培训班，培训学员逾万名，经过近8年的不断发展和完善，先河培训已成为大连市影响最大、效果最好、最具专业水准的计算机培训。

2001年度面向全国推出的1360个学时的培训班是在总结前数期培训班的基础上发展而来，其课程设置较以往更为系统、全面和专业，内容也更新颖、更具时代特征，培训中心全体教师和工作人员将继续本着求知务实的态度，一如既往地为广大学员创造一个在不太长的时间内系统、全面、深入、专业学习计算机的环境。

■ **招生对象：** 有志于系统、全面、深入、专业学习计算机的社会各界人士(可以是初学者)。

■ **学习时间：** 2001年3月5日～2001年9月2日(26周)，每周学习六天，每天分上、下午两个单元，每单元4个学时，每周周一、周二晚加课一个单元，每周学习共计14单元(56学时)，26周共计364单元(1456学时)，其中教学计划学习时间为340单元(1360学时)，其余24单元(96学时)为机动时间(五一劳动节放假三天)。

■ **培训内容：** (1360学时)

第一部分： 办公应用篇(180学时)

①办公应用：Windows 98/2000、Office2000 (Word、Excel、Access)(50学时)
②平面设计：Photoshop、Freehand、CorelDraw(50学时)
③多媒体制作：3DS Max、Authorware(50学时)
④工程设计：AutoCAD 2000(30学时)
⑤计算机英语基础：辅助课程 非标准学时内、业余时间进行、不另收费。(30学时)

第二部分： 网络技术与电子商务篇(400学时)

① 计算机网络原理(50学时)
② Windows2000与局域网(80学时，含组网实践)
③ Linux操作系统(30学时)
④ ASP程序设计(50学时)
⑤ SQL Server程序设计(60学时)
⑥ 电子商务及课程设计(50学时)
⑦ 网页制作：HTML、FrontPage、DreamWeaver、Flash、Firework(80学时)

第三部分： 程序设计篇(400学时)

① C++面向对象的程序设计(70学时)
② Windows高级程序设计(基于Win32 API)(70学时)
③ Visual C++ 程序设计(基于MFC)(70学时)
④ Visual Basic程序设计(60学时)
⑤ Java语言程序设计(60学时)
⑥ Oracle数据库程序设计(70学时)

第四部分： 专业理论篇(380学时)

① 计算机系统概论(32学时)
② 数字逻辑电路(72学时)
③ 计算机原理(72学时)
④ 离散数学(54学时)
⑤ 数据结构(54学时)
⑥ 操作系统(36学时)
⑦ 软件工程(36学时)
⑧ 硬件组装与维护(24学时)

■ **师资力量：** 大连理工大学及全国范围内特聘的计算机专业资深教师(教授、副教授、博士)主讲，他们拥有丰富的科研和教学经验，大多在前三十多期近两百个培训班中数十次担任各专题的主讲，具有良好的专业素养和敬业精神。

■ **教学设备：** 培训中心拥有大连市最先进的多媒体网络教学机房，人手一机，软硬件环境一流。

■ **地理环境：** 培训中心总部设在大连理工大学，全国培训教学中心地处黑石礁，交通方便，毗邻大海和各高校，自然人文环境一流。

■ **结业证书：** 培训考核成绩合格者，培训中心颁发毕业证书，此证书将证明您接受过系统全面的计算机专业教育。在培训期间，您还可以参加培训中心组织的《全国计算机信息高新技术等级考试》，劳动部颁发证书，全国通用，此证可作为您择业与职称评定的依据和证明。

■ **食宿条件：** 培训中心统一安排学员住宿，房间配有电视、电话和饮水机，标准的住宿安排是6~8人间，学习期间每人的住宿费是1500元整(床单、被褥齐全)，培训中心设有食堂和洗衣房，生活费用自理。

■ **收费标准：** 全部课程1360学时(含理论学习、上机实践、硬件组装实习和网络安装实习)学费6800元整，住宿费1500元/6个月，学费、住宿费共计收费8300元整；教材资料费实收。

■ **报到时间：** 2001年3月2、3、4日。

■ **报到地点：** 大连理工大学西山10舍(中国科技管理大连培训中心学员宿舍楼)北六层(605为招生接待办公室)

■ **报名方式：** 欢迎来电、来函或从网上索取学习计划、课程安排、学员报名登记表等详细资料，电话、传真及E-mail报名均可。

■ **网络地址：** http://www.xianhe.net

■ **电子信箱：** genesis@mail.dlptt.ln.cn

■ **咨询电话：** (0411)4681998、4681999 易老师 董老师 (周六、周日不休息)

■ **传真电话：** (0411)4671080

■ **通讯地址：** (116023)大连理工大学242信箱

1360学时，让您学得通通透透！

专业就是力量
大连先河计算机培训中心

本次活动最终解释权归捷波资讯(中国)有限公司所有

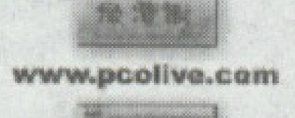
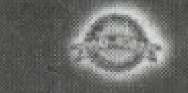
今日IT业界，推陈出新的速度绝非你可想象。凡新品推出，其间无不遵循由初上市时的高价转而至被其他新产品替代后的低价这条一成不变的定律。

捷波资讯 2001 年由 OEM 市场转而向零售市场拓展，决意打破传统，带动新品低价新潮，让 DIY一族轻轻松松就可拥有最新科技产品。

高新科技离你不再遥远，捷波助你与科技同步！



活动详情请参阅 **捷波资讯中文网** [时尚科技，触手可及]网页，或下列网站广告。也可留意全国各卖场宣传海报及单张。


www.pcolive.com　www.beareyes.com　www.itdoor.net　www.mydrivers.com　www.pchome.net
www.thethirdmedia.com　www.pconline.com.cn　www.intozgc.com　www.pcpop.com





以上网站合作参与本次活动




INFORMATION 捷波资讯　捷波资讯(中国)有限公司
jet way information (china) co., ltd.

捷波资讯
电话：+86 21 6876 0066
传真：+86 21 5081 2603
广州捷波 TEL: 020-3873 0528 020-3873 0527

Free phone:800 810 0195　Web site: www.jetway.com.cn　E-mail: service@jetway.com.cn

北京捷波 TEL: 010-8264 4931 010-8264 4932
上海捷波 TEL: 021-6426 0632 021-6426 0634
深圳捷波 TEL: 0755-3260 858 0755-3322 603
南京捷波 TEL: 025-3613 681 025-3214 428
沈阳捷波 TEL: 024-2399 2155 024-2399 2166
郑州捷波 TEL: 0371-3846 655 0371-3846 638


广告


心理素质培训宝典
成功
心理
心理素质是成功的关键
刘璇
奥运会金牌获得者
完整版4CD—￥68
精华版2CD—￥38
精彩案例＋精美漫画＋专家点评
提高情商，无往不利
感谢如下机构给予帮助并使用本软件：
北京大学、北京4中、北京5中、卫军棋艺学校、北京21世纪学校、中国奥运代表团、国家体委运动员学校、北京国安足球俱乐部、中国汽车运动联合会、摩托罗拉有限公司、北大方正电子有限公司。
北京晶合时代软件技术有限公司总代理
晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634096
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
网上销售及垂询：www.jhpop.com（晶合软商网）
北京黄金分割软件创作室
北京师范大学心理咨询中心
联合出品


豪杰
超级
音乐工作室
轻松制作自己的Mp3音乐
轻松制作MTV、电子音乐相册
局域网DVB广播，在线听音乐
磁带与MP3互转，数字CD抓轨
超级录音机，制作自己的音乐库
支持三十余种音乐播放格式
MIDI
DVB
CD
Mp3
特惠￥38
超值赠送
100首世界音乐经典名曲
Http://www.herosoft.com
豪杰公司 咨询电话：010-62557243


碟中碟 系列软件 赠《影视超人》新一代影音播放软件
中国顶尖乐队MP3专辑百首经典歌曲
◆零点乐队◆指南针乐队◆彝人制造◆鲍家街43号乐队◆
零点
MP3专辑
25元
里仁软件行销联盟 京里仁计算机公司 总承销
里仁总承销
LESSON
WWW.DZD.COM.CN
电话:010-82612510 86241512 62643952 62535657
WWW.DZD.COM.CN E-MAIL:lesson@263.net.cn
通讯:北京海淀中关村邮局107信箱 邮编:100080
地址:北京海淀苏州街29号八一中学丁楼一层


McAFEE
V5.13
中文版
For windows
98/NT/2K/Me
新
杀毒之星
＋洪恩毒盾
全面保护您的电脑

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的 ☐ 彩色 ☐ 黑白广告中看到______________公司（厂家）______________产品（技术信息），希望：

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名：__________ 年龄：__________ 职务：__________

电子邮件：______________________________

通信地址：______________________________

邮编：__________

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

请将选票填好，装入信封内，寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第3期）

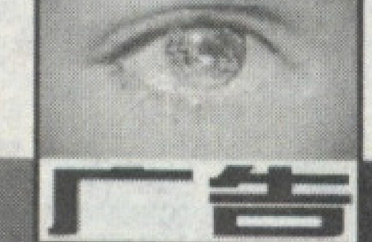
姓　名		性　别	☐男 ☐女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递　☐ 新品初评　☐ 专题企划　☐ 前线地带
☐ 专题综述　☐ 实用软件　☐ 晶合通讯　☐ 游戏赏析
☐ 硬件评析　☐ 网络时代　☐ 攻略指引　☐ 游戏畅谈
☐ 应用心得　☐ 问题交流　☐ 有字天书　☐ TOP TEN
☐ 读编往来　☐ 光盘目录

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051


广告

西山居游戏 飞越 你的梦想

以下两款游戏均附赠《金山游侠II》正式版



飞鹰行动

简体中文版
2CD 38元
近期上市
飞鹰行动

丰富的武器装备：

二十多种各具特色、平衡度极佳的单兵武器，十几种让你上天入地、无所不能的军事装备。

强大的网络连线对战：

从死亡竞赛，团队行动，到夺旗模式，你可以和网友尽情分享刺激的对战过程。

神秘惊险的游戏故事：

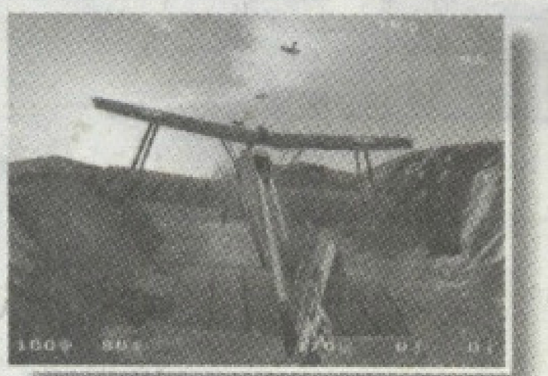
同盟国特别军事情报组织"影子指令"成员的RED接到了上级的命令，潜入俄罗斯境内，执行一项特别任务，最终的目标是消灭沙皇和他的战争机器，结束已经持续了十年的世界大战，把世界带入和平的轨道，于是简单准备后，我们的英雄便出发了……

充满挑战的十二关游戏任务：

充分感受"人性化"的超级特工007——游戏主角RED的谋略和机智。

游戏配置：

CPU：Pentium 200MMX 以上
内存：32M 以上
操作系统：WIN95/98
软件支持：DirectX7.0
硬盘空间：400M
显卡：支持DirectX 3D 显卡






飞行英雄

FLYING HEROES

简体中文版
2CD 38元
近期上市
飞行英雄

壮观的游戏场面：

飞行英雄是一款运用目前多种先进图像处理技术的游戏，你可以在游戏中领略令人惊讶的宏伟景观；真实的光影效果；美丽得令人着迷的河流波纹；以及如魔术般变化的图像特效。

丰富的游戏装备：

四种部落任你随意选择；二十四种飞行工具任你随意驾驶；二十四种武器任你随意取舍。

随意的游戏模式：

多人游戏模式中：一次可选十八人进行联机对战；（刺激的对战场面尽在体验中……）

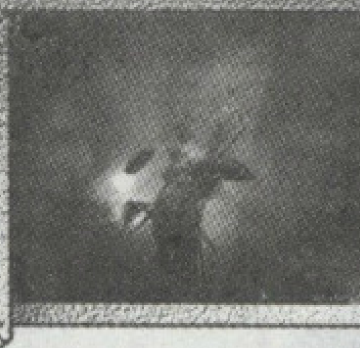
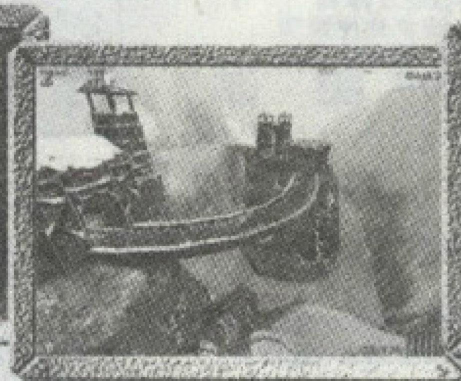
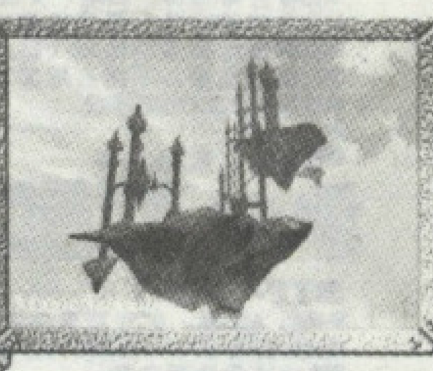
单人模式中：你可以和人工智能极高的电脑对手较量。

游 戏 配 置：

CPU:Pentium 200MMX 以上　内存:32M 以上　操作系统:WIN95/98
软件支持:DirectX7.0　硬盘空间:450M　显卡:支持 DirectX 3D 显卡





凡是购买金山公司正版《飞鹰行动》或《飞行英雄》软件产品并按时寄回回执卡的用户，都可以凭用户回执卡，参加由金山与丽台科技联合举办的"无限飞行"抽奖活动。奖品如下：

★特等奖2名:WinFast GerForce 2 GTS（单价2150元）　★一等奖4名:WinFast GerForce 2 MX（单价1250元）

★二等奖5名:WinFast S320II Pro(单价850元)　★三等奖10名:WinFast 4X Sound或青蛙王子Modem（单价450元）

体验GEFORCE 的极限爽快感觉，尽在金山"双飞"！

（活动截止日期：2001年3月1日）　金山公司享有本活动的最终解释权



西山居游戏 飞越你的梦想 http://game.kingsoft.net



信箱：北京市9605信箱 邮编：100086　电话：(010)62524868　E-mail:support@kingsoft.net　经销商订货热线：(010)62638312
免费咨询电话：800-810-5770(北京地区)　技术支持热线：010-62524868-678　欢迎邮购 邮资免费 电话：(010)62524868-537

http://www.kingsoft.net

心魔

THE DEVIL INSIDE

简体中文版

扣人心弦的剧情！
两位主角可随意转换，
同时体验两种完全不同的战斗风格！

仅售 48 元

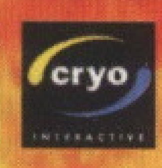
上市热卖中
全彩说明书
附赠游戏攻略

万圣夜、阴森古宅、手枪、魔法
把这些元素组合在一起会是
什么？

一个万圣节的夜晚，你奉命去调查一座古宅，
而在那里等待你的将是一群从地狱中逃脱的恶魔。
这几乎是不可能完成的任务，
除非你能发现你心中的神秘力量……

晶合互动
JH Interactive Multimedia Software Co.,Ltd







法国GameSquad制作
法国Cryo Interactive授权

北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版



驿动的心
简体中文版
双CD 48元
e'tude prologue
~アクセサリーディスク~
上市时间：2001年2月
游戏类型：恋爱养成
制作公司：拓洋兴业
国内发行：晶合互动
版 本：简体中文版
2月14日21世纪第一个情人节闪亮登场
唯一可选男女主角的恋爱游戏，女孩子也要加入了，勇敢地追求自己心仪的男生呀！
7个女主角、5个男主角丰富的选择，你还等什么？
晶合互动
EVSoft®
地球村
金版电子
JinBan Electronic Press
TAKUYO


KINGMAX™
AIR-150
150hr 小時
BANKING
銀行服務
品名
货号
尺寸 M
价格 RMB150
150
PC-150
PROGRESS
MT-150
限速 150km
150
PC-150
PC-150的时代已经到来!
PC-150 记忆体模组
更大容量、更快、更稳定，性能高于PC-100达50%以上,价格更会令您欣喜若狂!!
快让自己拥有它吧!!!
■支援工作频率150MHz(CL=3)■与PC-100比较，工作效能提高50%以上■TinyBGA™ 专利封装技术，提供更小的封装体积，更大的内存容量，更稳定的电性能，更快的散热功能■与主要主板厂商支援150MHz的平台相容■向下兼容PC-133与PC-100。
PC-150
SDRAM
KINGMAX
TinyBGA
TinyBGA
DRAM Module
你快了，所以我快乐!!!
www.kingmax.com.cn



彩软件
SOFTCHINA
ftchina.com.cn
DIET GoGo
一款中国玩家自己定名的
ARPG游戏
© 1999 ANIMEDIA.Co.,Ltd. Diet Go Go, Animedia, Animedia logo, Diet Go Go and all associated logos are trademarks or registered trademarks of Animedia in Republic of Korea and/or other countries. All rights reserved.
OS!!!
优秀的游戏怎么能没有一个恰当的中文名呢?
由玩家自己定名的游戏——DIET GOGO
彩软件同网易合作,
上推出该游戏的有奖征名活动,
丰厚哦……
期：2001年1月15日
-2001年2月20日
请查询网易游戏频道
p://Game.163.com
瘦身价
49.9元
MEDIA
华彩软件
SOFTCHINA
網易 NETEASE
www.163.com
发行：北京天下华彩网络软件有限公司　地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
电话：(010)88096906　传真：(010)88096279　客服电话：(010)88096905　邮编：100080
E-mail:servicepub@softchina.com.cn


内地制作著名的大型图形战略网络游戏
三國世纪
The Century of Three Kingdoms
辽阔的大地
辽阔的舞台
128 座城池
600 名英雄人物
欢迎来到浩然的
三国世纪
2001 年春季闪亮登场
敬请期待！！！
GIME
吉米科技
晶合连锁
Http:/3kingdoms.gime.com
深圳市吉米科技开发有限公司
地址:深圳市深南中路 2070 号电子科技大厦 2807B 室
电话:0755-3783411
邮编:518031
E-mail:joel@gime.com
北京晶合时代软件技术有限公司总代理·晶合软件销售
连锁组织总承销全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
<< 大众软件 >> 邮购中心办理邮购邮购地址:北京市海淀区
苏州街邮局 89-045 信箱邮政编码:100089
咨询电话:010-82634107,82634092
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn
网上咨询:www.jhpop.com(晶合软商网)

王权

MAJESTY

新形态即时战略游戏　　地下城守护者与帝国时代的完美

The Fantasy Kingdom Sim

上市时间:2001 年 1 月底

游戏类型:即时战略

制作公司:MICROPROSE

国内发行:晶合互动

版本:简体中文版

价格:双 CD 58 元

■ 著名制作小组 CYBERLORE 2000 年倾力奉献,鼎鼎大名的《魔法门之英雄无敌 Ⅱ》资料片《忠诚的代价》以及《魔兽争霸 Ⅱ》资料片《黑暗之门》就是由他们完成的，因此《王权》中的英雄与怪物类似魔法门，而建筑风格又带有魔兽的影子。

■ 类似《地下城守护者》的游戏规则，再加上超越《魔兽争霸 Ⅱ》的兵种设计，开创新形态即时战略类型，在尖端 100 排行榜中最高达到第 10 位。

■ 强大的电脑 AI，每个人物都有自己的名字和属性，并且有自己的思想和行为准则。

■ 多姿多彩的建筑与魔法，通过建设某些特定的建筑,来获得新的魔法,共有 22 种魔法，可以由英雄或上帝“玩家”来使用。














ANCIENT CONQUEST
古代争霸战
THE GOLDEN FLEECE
上市时间：2001年3月
游戏类型：即时战略
制作公司：GREMLIN
国内发行:晶合互动
版本：简体中文版
价格：双CD 48元
EVSoft®
地球村
Gremlin
晶合互动
ELLIPSE
STUDIOS
■唯一一款完全围绕海战而开发的即时战略游戏，发展建设你强大的海军。
■众多的船体、12种魔法，让你完全投入激烈的海战。
■共14个战役，40个任务，让你彻夜不眠。



RANK software
中青旅创先软件
刀剑风云乱，
笑问谁独尊！
2CD
49元
游戏玩法，节奏明快；演绎手法，层出不穷……
2001年1月15日上市，敬请期待！
青旅在线 <互动游戏>频道 http://www.CYTSonline.com
<互动游戏>网站 http://www.tranksoft.com.cn
中青旅创先软件产业发展有限公司　邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层　邮编：100086
销售热线（010）62617707　82612745　技术服务热线（010）62628863　62570587　传真：（010）82612538
从身无分文的打工仔到腰缠万贯的集团总裁，经营超过40种行业。使用各种手段，横跨5大城市，纵横江湖，让您享受呼风唤雨，功成名就的快感！
即时、模拟、策略类游戏
黑金企業
STREETWARS
CONSTRUCTOR UNDERWORLD
49元
2月上市！



青出于蓝

——新年新作看"光荣"

本刊编辑部

编辑导语：

日本光荣（KOEI）公司在中国电脑玩家的心中或多或少占据着一定的位置。它的成功在于能扬长避短，充分利用了早期电脑的优势，发展出一种以严谨写实著称的模拟游戏类型。从中世纪背景的欧洲奇幻题材作品，到民航、赛马场的经营管理；从楚汉相争的烽火，到美国南北战争的硝烟，无不是它模拟的对象。甚至可以这么说，它对亚洲一代青年的影响是不可量化的，它几乎已经和这一代人自身心智的发育过程融合为不可分离血脉相连的整体，已经成为许多人青春回忆的一部分。我个人觉得从游戏设计角度讲，"光荣"并不是那种最天才的公司，它的成功是和其自身多年来踏实的努力及其商业技巧分不开的，同时也不能不说是借助了一种强势文化的优势。

作为新千年的献礼，光荣突然宣布在今年春季一举推出7部品牌系列的最新作品。其中为PC平台开发的作品包括《信长之野望Ⅸ——岚世记》、《太阁立志传Ⅳ》、《三国志Ⅷ》、《光荣赛马Ⅴ》和《提督的决断Ⅳ》。我们下面就根据其最新公布的官方资料，结合前代的特点，对这几部新作的游戏性作一番评介吧。

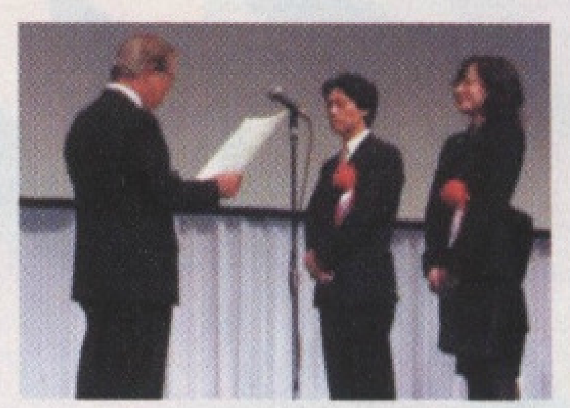
信长之野望Ⅸ——岚世记



要说光荣公司也真是了得，对日本200年不到的历史，足足做了九代，偏偏还不会让人腻烦（腻烦也没用，想玩日本战国游戏，就只有如此了），这其中的奥妙就在于每新出一代较之前部都会有明显的改变，有一些"新"的东西，让你觉得新的就是比旧的好；同时呢，新的一代还会有些不大不小的缺憾，给了你无限的期盼——下一代会更好，如此一代代玩下去……玩友们经常会惊讶于光荣的美工和创意，其实我觉得光荣最了不起的是这份揣摩玩家心理的功力。

闲话少说，书归正传。现在就开始介绍《信长之野望Ⅸ——岚世记》，考虑到读者最想知道的就是这一新作与以前历代有什么不同，加之"野望"历代的关联性，本文采用对比的方法，突出体现"野望Ⅸ"的新特点。

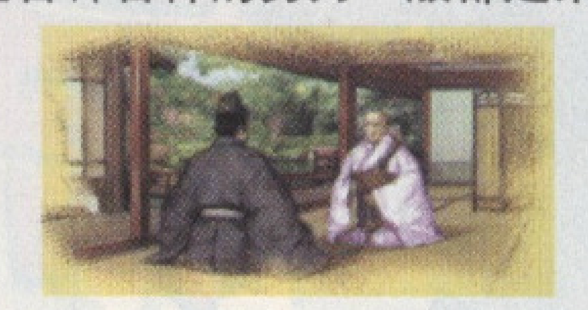
首先，《信长之野望Ⅸ——岚世记》中出场人物数量有质的提高，达1300人，信长前一代的大名包括武田信虎、尼子经久等等"前辈"人物也会登场。另外允许新登录武将，这绝对是个革新，因为"野望"系列以前各代中只有8代《烈风传》的加强版允许自定义主人公，不过新定义的这些武将是以在野身份出现还是像《烈风传》的加强版那样直接或间接地成为大名还不得而知。


↑信长之野望又一次获得日本PC游戏年度大奖

《信长之野望Ⅸ——岚世记》第二个改变是"诸势力"的加入，使得战争不再是两个大名之间的事了。不知道大家是不是还记得6代《天翔记》中，一场战争可以有数个大名参加，参战的各方会根据自己的形势判断来决定自己的立场，当你大兵压境去毁掉一个弱小敌人的时候，周围的其他大名都会"好心好意"地出兵帮忙，实际上是要抢夺你的战斗成果（他们占的城抓的人都不归你），当你与一个势均力敌的敌人决战的时候，他们却去帮助对方……如此等等，尽管生气，你还是不得不承认这种设定方法是合理的，战国乱世，本来如此。《岚世记》中，天皇和幕府的影响力加大了，不再象以前一样只是个收钱封官的傀儡，除此之外，"寺社"的力量也强化了，日本古来就有僧人参政的传统，这些和尚是难缠又难缠的角色，不然信长也不会闲着没事烧比睿山玩。"自治城市"也不能不提，具体这种城市的统治体制虽说不清，但想来一定是很完备很强大的。当时就出现了"界"这个自治城市拒绝信长要其提供军费的要求（当然就是威胁勒索要钱，不过最后双方谈妥了），看样子不但是和尚，连商人也不好惹。

由于"诸势力"的加入，使得游戏中的政治、军事活动大大复杂化了，而且这各种各样的势力一般都是采







取中立态度的，如何拉拢、控制、利用他们就是玩家们要仔细考虑的问题了。

《信长之野望Ⅸ——岚世记》在战争的设定方面也有很大改变，玩者要统一54个分国共135个城，这绝不是一个简单的任务，但也不至于让人厌烦或恐惧到不愿尝试（相信玩过6代《天翔记》的玩家一定明白我这话的意思）。《岚世记》较之前几代最大的改变是引进了即时战略机制，只是不知道“即时”到什么程度。其实笔者对于将战斗即时化是持保留态度的，回合制战略游戏自有其固有的特别魅力，这也是它到现在还有一大批拥护者的原因，说句笑话，什么时候“野望”系列也改得象“帝国”那样，只怕也就没人玩了。这个话题说大了就是“回合制战略游戏要不要即时化”，这显然不是本文的主题，也不是本文可以讨论得了的，就此打住。

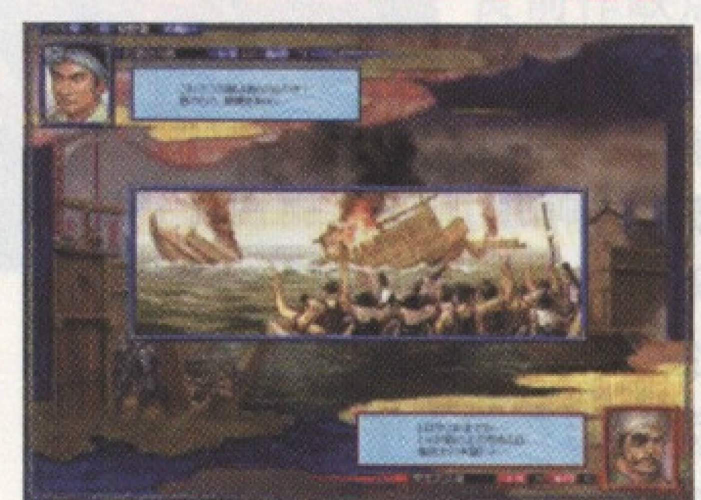
其实呢，“野望”系列从第6代《天翔记》到第7代《将星录》到第8代《烈风传》，战斗模式一直在不停地变化（前5代因为时间太久远就不提了），但每代的模式都不是十全十美。总的来说，《天翔记》场面很大，经常是多个大名混战，很有气势，但细微的地方有很多不足；《将星录》则不再有大规模的混战，即使多个军团会面，也是一个一个“单挑”，这也在一定程度上反映了当时的战况，比如说象关原合战这样的大战役，有数十将领二十余万士兵参加，也不是混战成一团，而基本上是双方一个对一个的局面，这样优秀将领的作用就大大体现出来了，一般说只要小心，信长这样的一个干掉多个敌人也很轻松。另外，就攻城战而言，《将星录》是最合理的，充分地反映了易守难攻的道理；《烈风传》最大的不同是加入了“阵法”的概念，使得对战时学问更大，灵活运用，很容易出奇制胜。对于《岚世记》，我们的希望当然是它能吸取上述各代的优点，真正将战争反映得淋漓尽致，不过我们十之八九会失望的，去除掉即时化的成分，它的战略模式基本上会沿袭6、7、8代中的一种。最后要提的是《岚世记》中的海战成分会大大加强，这也许可以作为一大卖点吧。

希望也好，失望也好，《岚世记》真的很快就会和我们见面了，即使它和我们每个人想象中的都不一样。我要说的是并非是光荣想不到更好的“点子”或是想到了做不到，从根本上来讲是不想做，这次弄得尽善尽美了那下一代怎么办？？要慢慢来，就象布勃卡刷新撑竿跳世界记录那样……可我们这些忠实的玩家怎么办？没有办法，只有你出一代，我玩一代。心中还充满着希望——也许下一代会更好，一定的……

（蓝星）

太阁立志传Ⅳ

太閤立志伝Ⅳ



用基本雷同的体裁做两个完全不同类型的游戏本来就是很难的，但光荣很好地处理了这个问题，不信大家可以看看“野望”系列和“太阁”系列，还有“三国志”系列和“英杰传”系列，更为难得的是两个系列做得都非常精彩，各有各的卖点，决不会抢对方的生意，喜欢“野望”系列的玩家决不放弃“太阁”系列就正是这个道理。

“太阁”系列如今出到了第4代，公平的评价：并非代代都是精品。

“太阁Ⅰ”可谓开山之作，画面即使在当时看来也只是一般，但是创意却让人惊叹，这种既有养成成分又有战略成分的游戏还是第一次见到。当然到了细节方面，“太阁Ⅰ”还有这样和那样的不足，不过大家都毫不怀疑在后续的产品中会得到改进。

“太阁Ⅱ”绝对可以称为集大成的作品，创意就不用说了，基本上是沿袭前一代的风格。各种细节也都规定得合情合理，特别值得一提的是游戏关于人物属性的设置，基本属性包括统御力、武力、内政力、外交力和魅力5项（数值从1到100），特别能力包括口才、算用、筑城、礼法、茶道、剑术、兵法、马术、洋枪、忍术10项（每项分3个级别），这种设定可以很好地“描述”一个人，这对一个要突出“修炼”成分的游戏的重要性是不言而喻的，我觉得“野望”系列甚至“三国志”系列都应该采用这种体制，希望太阁4可以继承和发扬这个优点。再有就是游戏里的单挑系统，没玩过的





人是无法体会其中的乐趣了。

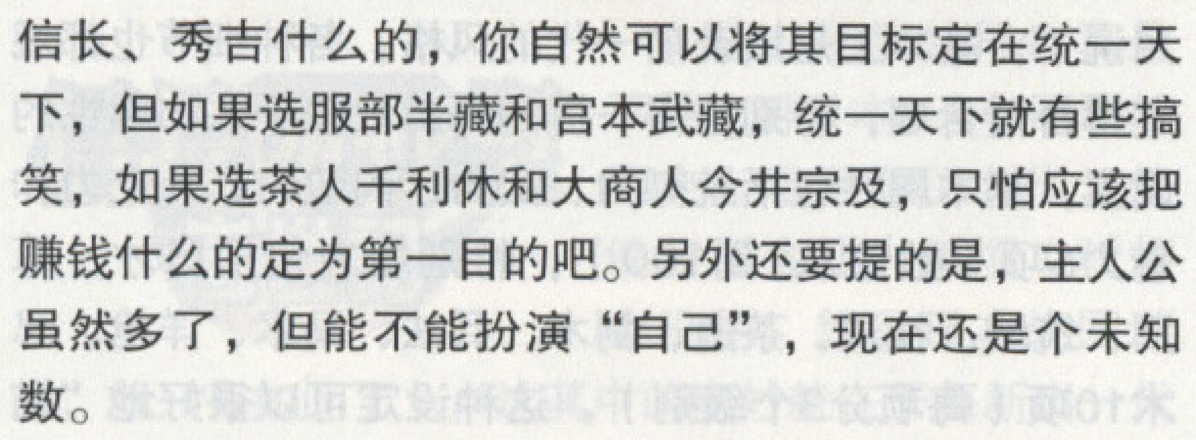
“太阁Ⅱ”推出了很长时间都一直只有日文DOS版，这使很多玩家很难“玩入门”，即使是“战国”FANS也抱怨不止，现在好了，有了中文Windows版。即使是现在4代就要面市的情况下，我还是推荐大家将2代再玩一遍，绝对经典不容错过。

比较而言，“太阁Ⅲ”就不那么让人满意了。可选的主角太少（2个）、不能自定义主人公、剧情限制太死板，种种缺点不由得使人说还是2代好玩呀，同时对4代的期待也就更迫切了。

那么，即将来到我们面前的《太阁立志传Ⅳ》到底会是个什么样子的呢？

首先，可选用的主角大幅度增加，据说可以达到600个以上。本次增加了一个全新的系统——卡片系统，主角的选取使用“主人公卡”。大概开始时只能选用几个初始人物，在游戏的过程中不停地收集各式人物的“主人公卡”，通关以后就可以使用你收集到的“主人公卡”开始新的游戏了，这的确增加了游戏的趣味性和可玩性，但600多个，也太夸张了吧。像笔者这样的“太阁”系列超级FANS也不敢想将这600多主人公一一通关，倒不如主人公少些，每类人物——大名呀、武将呀、谋士呀、忍者剑客茶人商贩什么的选几个有代表性的。主人公这么多的另一个“后遗症”就是——你怎么规定游戏通关条件？像信长、秀吉什么的，你自然可以将其目标定在统一天下，但如果选服部半藏和宫本武藏，统一天下就有些搞笑，如果选茶人千利休和大商人今井宗及，只怕应该把赚钱什么的定为第一目的吧。另外还要提的是，主人公虽然多了，但能不能扮演“自己”，现在还是个未知数。





“卡片系统”的作用并不是只局限在选主人公上，在战斗以及单挑的时候，卡片的使用也至关重要，要将手中有限的卡片有效地组合好，才能取得最好的效果。举个例子，当你收集到了“啄木鸟战法卡”后，战斗中就可以使用该卡片（不过万一失败了，你可不要和山本勘助学呀），有了“燕返卡”，和别人单挑剑术的时候，就能使用必杀“燕返”了。所以，收集卡片非常重要，这也大大增加了游戏的冒险成分，确实是个非常好的构想。

不管怎么说，“太阁Ⅳ”确实在原来几代的基础上改进了不少，但改进是不是成功呢？你玩的时候就知道了。

（蓝星）

《三国志Ⅷ》

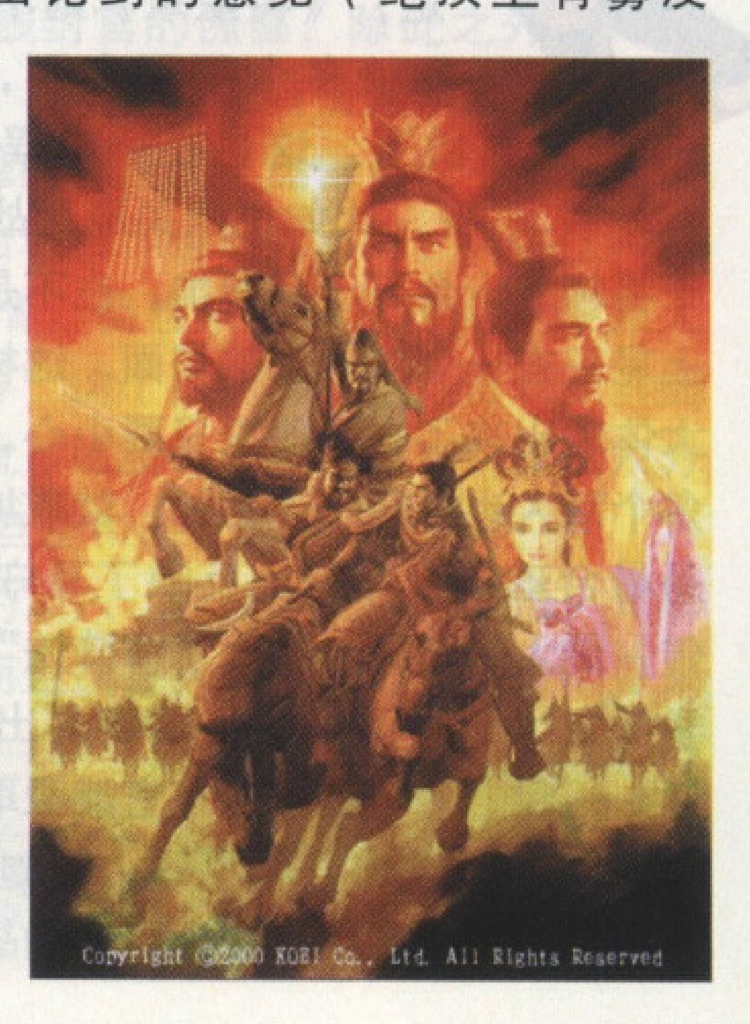
三國志Ⅷ



听说今年2月光荣要出《三国志Ⅷ》，我感觉很惊讶。这似乎不太符合该公司两年一款新作、一贯严谨平实的作风。不过据说《三国志Ⅷ》还是用去年《三国志Ⅶ》的核心系统引擎开发的，难度小一些也未可知。有消息称，《三国志Ⅷ》才是光荣费神用心的重点，《三国志Ⅶ》只是一个过渡性质的产品。下面，我们一起来看看《三国志Ⅷ》到底比前作有什么改进。

一、加入了“联合国军”的概念。这其实就是原来各代三国中“同盟”的改良。一些弱小的国家（像早期的孔融、乔瑁、刘备、严白虎之流）可以签定反X联合条约。如同历史曾经上演过的那样，当曹操东征徐州时，就会有刘关张加上太史慈、管亥等精锐盟军跨区域来支援吧？如此就暂时不怕董卓、袁绍之辈的欺负了（华约？北约？）。不过真实和虚幻的历史也都可以证明，这种联盟从来都靠不住，关键还是要自己迅速发展。

二、奇幻的单挑。这一代的武将单挑是在一个云遮雾罩的大平台上进行的，二将纵马挥戈，遥遥相对，锐利目光逼视之下，杀气弥漫四周。其夸张之处简直有香港经典武侠片中华山论剑的感觉（绝顶上有雾没有？）。不过我最喜欢的还是四代的单挑，可能立斩对方于马下，六代也不错，打不过可以赶快逃。哪儿像七代中，不光杀不死一个，想要单挑，还得事先把对方弄得“混乱”了才行，不免时常有拖泥带水、胜之不武的感觉，着实不爽！光荣三国系列里很令人不

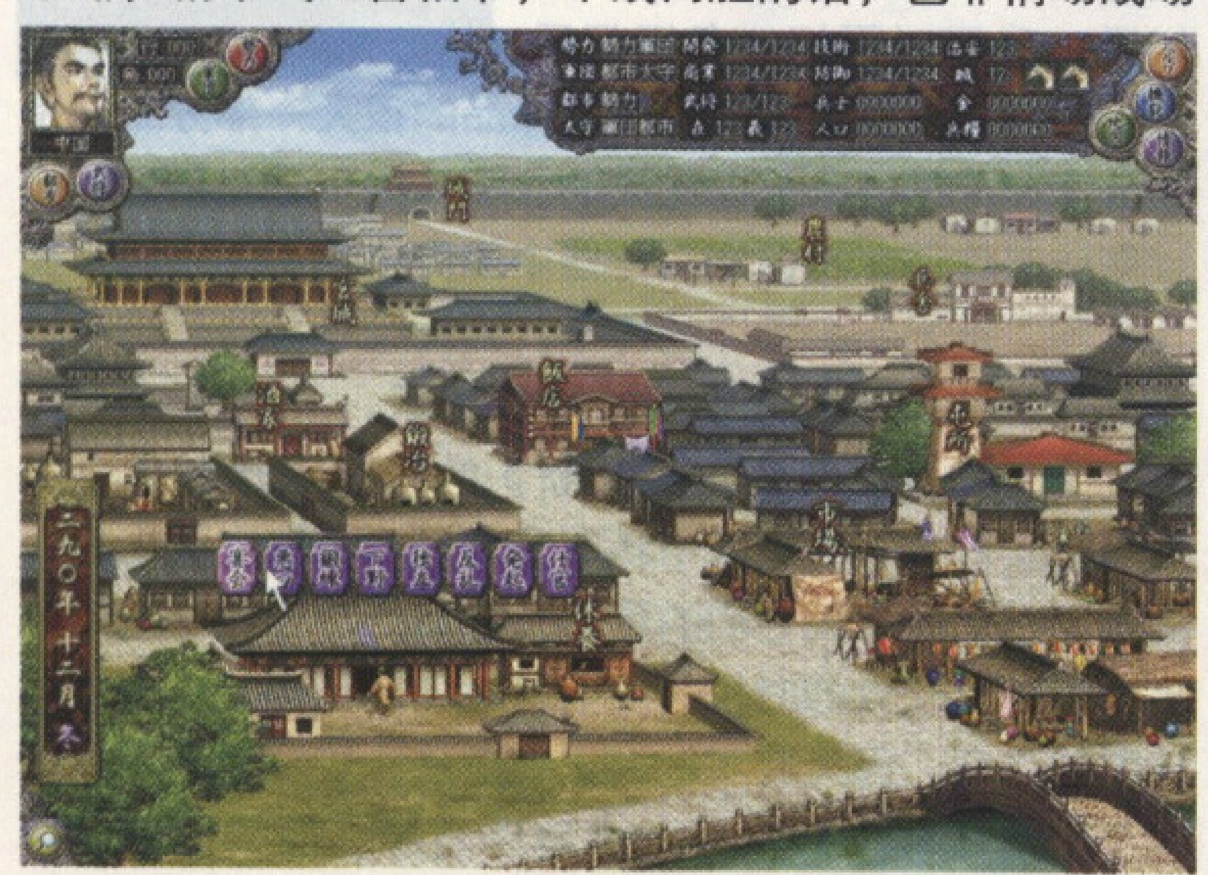






满的一点就是单挑从不死人（早前几代作品中马超和郭嘉这样实力的对手交锋才偶尔有杀死对手的现象）。回想FC时代《霸王的大陆》中“三英战吕布”痛失关羽的惨剧，以及玩家为保爱将一命而不得不选择弃刀下马、跪地求降的设计，再看光荣三国，常不免有抱憾之叹。

三、增加了义兄弟、好敌手、仇敌、婚姻等更复杂的社会人际关系。想像一下，除了关羽VS黄忠、张辽VS甘宁、姜维VS邓艾这些三国传统意义上的老“冤家对头”外，你再凭空整出些诸如张飞VS吕布、典韦VS赵云、太史慈VS颜良or文丑等地理位置相近、武力年龄相似的好敌手出来，那也是很令人神往的妙事。不过相较前几代而言，《三国志Ⅷ》最大的改变是——你可以结婚生子了！呵呵，像貂婵这样的美女，大家都想亲近吧？要是爱慕大乔小乔，也可以去和孙策、周瑜竞争一下嘛，稍带气死曹相爷，不战而胜的话，岂非情场战场



双丰收？！实在你太没竞争力，自己登录个夫人带进三国去旅游观光一番也蛮不错。说不定她文采武略更胜你一筹，那“贤内助”这词儿从此就变成是你发明的专利了。当然，生个好儿子继承未完的事业，更是连曹操、刘备都头痛不已、甘苦自知的大事。这次光荣倒是跟智冠《网络三国》的设计英雄所见略同了。

四、支持连线功能的一代。《三国志Ⅷ》可以多人连线游戏了！大家可以和朋友组成主从关系或者义结金兰（听说蓝星很喜欢诸葛亮，想一起混的话，也许阿飞可以去当当庞统、诸葛瑾什么的。……生铁：“诸葛亮的老爸是谁？”）。

回顾6年来玩《三国志》系列的过程，感慨颇多。无疑，光荣公司可称三国史的专家，总能挖掘出那段历史中最令玩家心动的素材，其综合实力目前在三国游戏制作圈中仍然数一数二。不过，同很多朋友一样，我最为不满的一点就是光荣公司商业手段太过“高明”，每一代作品总是在改良前作缺点的同时再改差一些设定，优点得不到继承。另一个严重的误区就是：在愈加华丽的外表下隐藏着游戏难度的日益降低和程序设计的低能退化。在光荣构筑的三国世界里，战争对城市的损害微乎其微、粮草形同虚设、民众不分敌我、弑主政变对上层建筑毫无撼摇、关羽张飞的轻易变节更如家常便饭……更不要谈什么AI的进步！我认为唯有《三国志Ⅲ》中的各种设定都还比较合理。《三国志Ⅳ》以后画面音乐进步虽大，可难度越来越小儿科，渐渐找不到从前那种攻城陷地、扫灭群雄后应有的愉悦。而失去了苦心谋划的过程，作为一款策略游戏，《三国志》还有其存在的价值和意义吗？

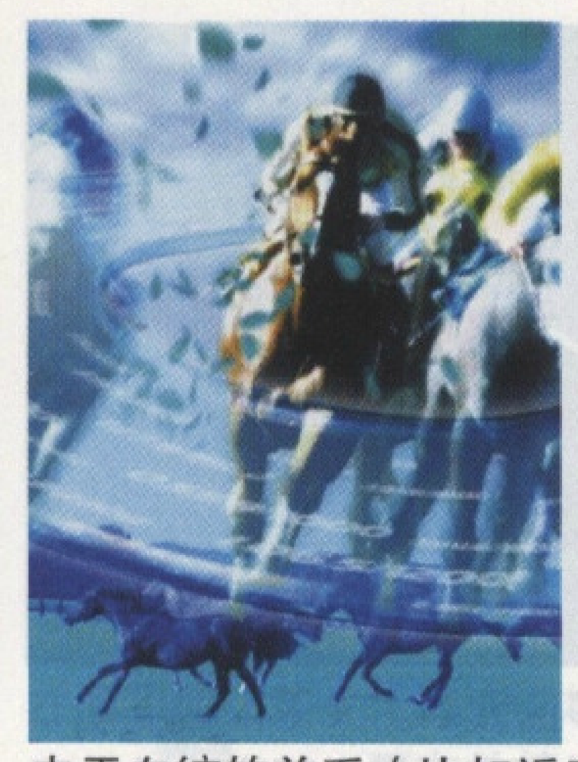
（阿飞）

《光荣赛马Ⅴ》



光荣出品的游戏对于国内玩家来说应该都比较熟悉，但提起《光荣赛马》系列，大概很多国内玩家都比较陌生，可能由于文化差异的关系，这个系列的游戏一直没有在国内流行起来，既然现在提起光荣，绝对不能忘了这个系列的大作。

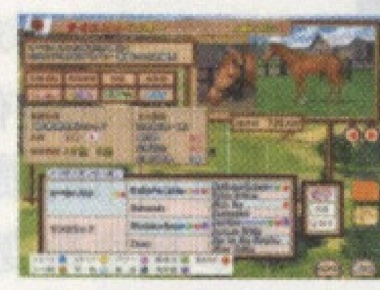
光荣大赛马属于一款经营养成类游戏，它需要你从初期的少许资金和普通赛马开始逐渐踏上称霸日本的征途。你的目的不仅仅是挣钱，更重要的是要调教出好的赛马，赢取各场比赛，成为赛马史上至高的称号“三冠王”。说起来好像很容易，但真正上手后才会发现想要拥有一匹超级赛马真是难上加难，除了资金的安排、员工的选择、到牧场的建设、调教师的安排以及每年一次

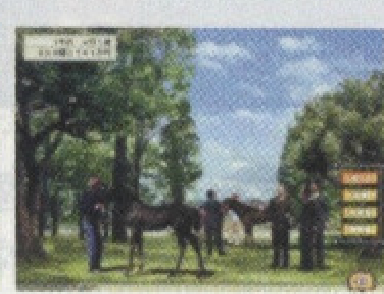


的种马拍卖会，马驹选秀会等等，无不是对你这位伯乐的巨大考验。

光荣赛马最具吸引力的地方在于马匹的配种上，想得到一匹好的赛马关键在于先天能力，也就是血统问题，别把这个想得太简单，并不是两匹最好的种马就能配出能力高的马驹，很可能由于血统的关系（比如近亲），超级种马产出的小马驹却是一匹“垃圾马”。当你看到自己经过深思熟虑配出的马驹长大后狂赢各场赛事的时候，你就知道这款游戏的吸引力了！

说了这么多，让我们来看看这个系列的最新大作——《光荣赛马Ⅴ》，它汲取了前几代的长处，对图像进行了大幅度的优化，用完美来形容毫不过分，仅马匹的图片就多达4000多张，还不包括马头的特写镜头。马主的登场大约是前几代的总和，大大提高了你的选择余地，突发事件增多，与谁合作与谁为敌全在你的掌握之中。秘书的能力有了更详细的划分，以A、B、C、D来代表能力的高低，随着你的发展，能力还会逐渐提高。









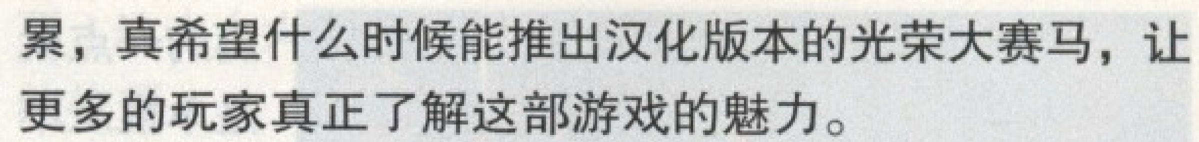
要说最大的改变还在于马匹配种的真实度上，九大冠军马血统完全登场，并添加了部分随机性，用两匹普通马配出一批超级冠军马也说不定哦。再说说赛马画面，前几部光荣赛马最令我遗憾的就是赛马画面过于简单，不够真实，看上去很是不过瘾，但据消息说，《光荣赛马Ⅴ》的画面会有长足进步，可能会令你大呼过瘾哦！

自从Ⅳ代提供了玩家饲养的马匹可以用来互相对战（甚至网上对战）的功能以来，光荣大赛马便大受好评，风靡日本和台湾、香港地区并使这部游戏的可玩性大大加强，甚至有些超级玩家提供了网上赛马场来进行比赛和交流经验。这一部不但沿用了原来的技术，还加以改进及加密，马匹不能再用修改器自动生成，而需要玩家凭智慧来饲养得到，马场主的数据也可以网上交换用来互相交流经验。

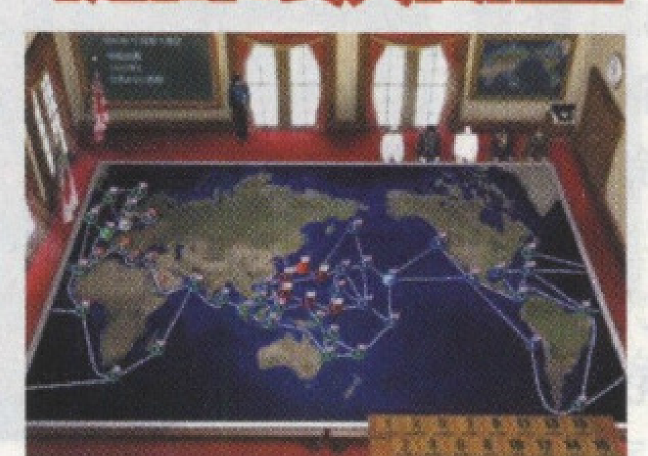
唯一的遗憾是——据我所知光荣赛马系列到目前为止还没有对任何一部进行过汉化工作，玩起来的确比较累，真希望什么时候能推出汉化版本的光荣大赛马，让更多的玩家真正了解这部游戏的魅力。

总而言之，《光荣赛马Ⅴ》的推出，绝对是大批赛马玩家的福音，虽然它可能前期不易上手，但只要入了门，你就会发现它绝对是一部极具内涵和可玩的好游戏。据可靠消息，光荣公司目前已在日本本土正式推出此款游戏，相信必将再次引起一阵轰烈的赛马热潮，让我们共同期待国内尽快推出此款大作吧！

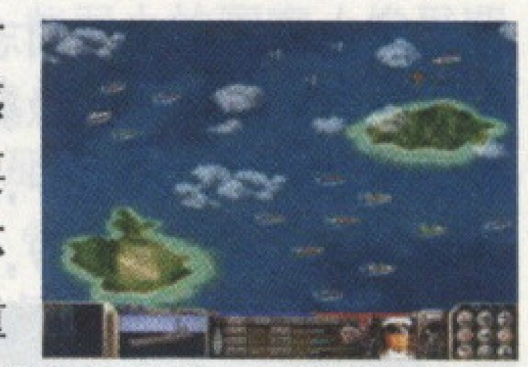
（蓝桥）



《提督的决断Ⅳ》



我向来不主张在电子游戏这一娱乐形式中搀杂太多意识形态上的限制。但是如果有人把杀害你父母、焚毁你家园、侮辱你姐妹的野兽当作一个民族的精神象征，并且还把这些兽行制作成了一款策略游戏，而且一代不够再做一代——接连出了四代——那你对它是不是也会有些想法呢？



我想从这个角度解释一下，也许广大玩家们就能从感情上理解，这款游戏为什么要被禁止了。如果年轻的玩家不知道，我可以再把一条旧闻重述一遍。众所周知，光荣公司作品的很大一部分工作是在天津和北京的分公司完成的。那么这个游戏系列的设计制作工作不免也会经由一些中国青年的手而完成。在几年前，就是三名天津的青年，因拒绝参与这款游戏的制作而放弃了优厚的待遇，愤然辞职。

另一方面，《提督的决断》的1代和2代繁体中文版也确实曾在国内玩家中私下流传过。一些盗版光盘合集中至今仍能寻到它们的踪影。在那个需要靠磁盘拷贝来流通游戏软件的时代，这款游戏还是获得了当时一些玩家的注意。因为客观地讲，它还是比较写实地模拟体现了海上战争与政治形势及地理资源之间的密切关系的。和前几代相比，“提督Ⅳ”主要的变化在于海域、制海权等概念的导入，以及更多盟军国家舰队指挥官的扮演。

最后特别要声明的是，我们这次之所以谈到这个游戏，仅仅是为给读者提供一个较全面的资料，以供深入了解日本光荣公司历史之需，而决非勉励大家去玩这个游戏。

（锃亮）



烽火传书

从传统上讲，现在才刚刚进入新的一年。可能老外们会不理解，为什么中国人现在才算进入新年，而且每次新年的时间还不固定。幸好，世间不是什么事都要老外理解才算数的，就说历法吧，从天文学角度讲，农历要比阳历合理得多了。自豪吗？不过别忘了，发薪日还是按阳历算的。

龙后面是蛇，至于为什么是蛇，恐怕没有人真正知道，虽然听过不少关于12属相的传说，但我想终究是传说罢了。我对蛇的认识，仅仅是一些肤浅的生物学知识。正因为肤浅，所以总觉得蛇是种很神奇的东西：它的足已退化，动作却迅猛灵活；它高度近视，但舌尖的热感系统令猎物无所遁形；它身躯柔弱，而毒液却可以让一只鲜活的大象半身不遂……它好象在刻意克服种种不利，也许在那小小的神经节里有着不少的理想呢。

呵呵，好象扯远了，总之希望大家不要看不起小小的蛇，比起历史，它足可以嘲笑人类，作为自然造物，只有自然有权利去淘汰它。那么人可以淘汰什么呢？当然是人造的物品了，这就是为什么商家管咱们叫“上帝”的原因，因为我们可以淘汰他们的产品，进而还可以淘汰他们（哈哈）。从某种意义上讲，我们所做的每一件事都是为了淘汰一些东西，同时我们也冒着被淘汰的危险。有时是不经意的，自己一个小动作就能牵动别人的牙神经，令读者的埋怨或厂商的哭叫声在耳边响起。因此，“公正”对我们作编辑的尤为重要，这也是我们不在“烽火传书”中设评分制度的原因，那个负责“赏析”的倒霉家伙就惨了，每每如履薄冰，这倒为我增加了不少生活乐趣。

被各种上帝修理，委实不算什么愉快的事，在恐惧之余，甚至有了当上帝的机会我都不敢滥用一下，深怕将来会落在别的上帝手里。上帝的权力很大，他（她）可以对你象对蛇一样掰掉翅膀和四肢，也可以再撅下你一根（或更多根）肋骨造出第三种性别。所以，奉劝大家，在当上帝赢爽爽的时候，注意不要被扣住脉门。

天堂鸟

龙穴3D Dragon's Lair 3D

游戏类型：动作
制作：Dragonstone Software
发行：Blue Byte

《龙穴》这款系列游戏始发行于1983年，当时采用的是先进的镭射技术，在游戏界已流行了多年，耗资高达130万美元。它制作精美，玩法新颖，情节跌宕起伏，弥补了传说故事中很多不足，并且给游戏玩家带来了高层次的享受。

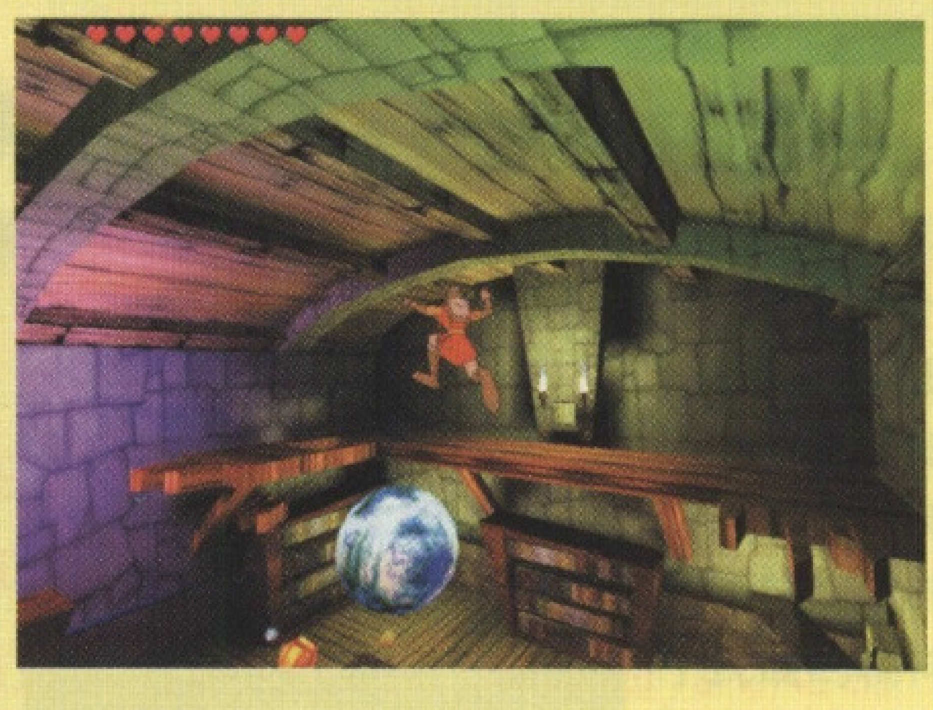


《龙穴3D》的故事和前作一样，都是闯入城堡拯救达芙妮公主，机关设置也基本相同。所以在新的作品中，战败魔王的"龙兵"仍要出现。玩家会在火焰中受到"龙鳞"的保护，"龙王"将赋予玩家更大的能力，信任之剑会发出火力弹，"龙翼"会免去玩家从高空跌下来的危险等等。这些"龙兵"除了对付魔王之外，也可以帮助玩家通过各个关卡。

前作中，游戏画面设计独特，在本作中采用先前典型的创作风格，在硬件方面也得到了很大改进。总之，从整体上看游戏给玩家带来的是一个良好的印象。尤其是在操作方面，变得更加容易上手，玩家只需要轻轻地挪动鼠标就可以将整个操作轻易完成。在此，游戏制作者采用的是传统模式的创作风格，即使和前作一样采用2D手法，它也能给玩家带来了一个良好的控制效果。

传统模式操作起来已经十分简便，在新的游戏中，制作者采用的3D手法使得游戏具有更简易的操作方法和更高的精确度。，为了得到全卡通效果，制作人员竭尽全力，在画面制作上，全新的引擎使游戏的解析度上升到1600×1200。而且，游戏还采用了全新画面反射和动作组合等技术，增加了光影效果和背景和真实度。为了适合更多的玩家，游戏的系统配置要求并不高。





在画面上，《龙穴3D》风格和前作类似的地方很多，不同的是《龙穴3D》采用的是立体画面，整个场景显得更加真实，玩家玩起来会感觉轻松自由。

《龙穴3D 》不仅采用了Creative的EAX音效，而且还有恢复引擎技术以增加游戏的真实感。这些复杂的技术，并非意味着游戏难于操作，而是恰恰相反，因为在游戏内，"在线帮助系统"会帮助我们解决一切难题。

在最终的游戏版本中，它占有的空间将是前作的5倍，另外，还增加了15种不同的冒险历程来满足不同玩家的各种兴趣。《龙穴3D》这款游戏预计将在今年初上市，到时我们再对它作进一步的评论。

（游园创意）

编者按：

由2D向3D的发展就象传统食品向方便食品的发展一样，在技术成熟之前，方便食品只是方便而已，一有机会，人们还是会坐下来享受传统食品，直到有一天，食品变得又方便、又美味。

帝王——沙丘之战 Emperor:Battle for Dune

游戏类型：即时战略
制作：Westwood Studios
发行：EA

每个人都会怀旧，我玩的第一个游戏至今还静



静地躺在手边的抽屉中，每次当我对硬盘中的“大作”失望时，就会把它拿出来看看。它就是Westwood公司的《沙丘魔堡Ⅱ》，也是国内最早流行的即时战略游戏，虽然其后出现了《命令与征服》、《星际争霸》等更多更优秀的作品，但是《沙丘魔堡Ⅱ》始终令我难以忘怀。当我第一次听到片头动画中充满机械感的女性旁白时，简直惊呆了，认定了这是世界上最好听的嗓音……

对象我这样的沙丘迷来说，还有什么比Westwood发布新的沙丘系列产品更值得激动的呢？这个全新的沙丘游戏名为《帝王——沙丘之战》也是沙丘系列的终结篇，将带来所有人关心的结局。

在《帝王——沙丘之战》中，前作中的3个种族还都保留着，原著中高贵的Atreides种族继续和邪恶的Harkonnen种族战斗，Westwood自己加进去的背叛者Ordos种族依然在干着鬼鬼祟祟的勾当。而除了这3个哲学和审美观截然不同的种族以外，玩家还能和另外5个沙丘星球的原始种族结盟，它们分别是Ix种族、Fremen种族、Sardaukar种族、Guild种族和Tleilaxu种族。如果你能赢得他们的信任，就能获得不同的帮助。

《帝王——沙丘之战》使用了一种奇怪的回合制系统，战略地图被分割成许多版图，在游戏开始时你可以选择相邻的版图进行攻击，会有一小段文字和语音任务介绍。当一场战斗结束后，就轮到你的敌人开始战略回合，如果它们选择进攻你，你就不得不回到战场上应战。如果它们选择互相攻击，电脑会立刻做出反应，将回合控制权交给下一名玩家。这是一个了不起的作战系统，但是似乎忽略了提供3方军队的同时战斗。

由于很长一段时期以来都没有一个令人满意的产品了，Westwood对《帝王——沙丘之战》寄予厚望，集中了最优秀的开发者，其中Brett还是最早的《沙丘魔堡》（Dune）的开发者，对于游戏背景及内涵有着最深刻的了解和诠释。从开发小组的演示画面来看，极其的，



无疑是出色的，只要最终产品能有其承诺的一半就已经可以戴上3D即时战略游戏的桂冠了，可是我们对那些号称“划时代”的3D即时战略游戏失望得够多了，但愿这回不会是又一次例行打击。

（游侠创作室 HAPIII）



编者按：
就象《星球大战》一样，《沙丘》能令人联想起许多东西，游戏、小说、电影、玩具……这也许就是成功商品的典型吧。分散投资，当一个领域受挫时有可能从其它方面的成功中挽回损失。但愿《帝王——沙丘之战》不是充当这一角色，好歹让玩家赢一回吧。

浣花洗剑录

游戏类型：角色扮演
制作：海豚蜂工作室
发行：智冠

这些年武侠RPG可谓闹翻天，你方唱罢我登场，其中最风光的人物可能就是金庸和古龙了。他们的很多著作都被改成游戏，有的还一版再版，这次介绍的就是根据古龙大师的早期作品《浣花洗剑录》所改编的游戏。

《浣花洗剑录》描述的是一个远从东瀛而来的白衣武者，为武道精神而挑战中原武林各大高手。武林镇山之主紫衣侯虽以半招取胜，终因力竭致死，而负伤的白衣武者又与中原武林定下7年之约。7年后，曾在“紫白一战”中亲眼目睹上乘武功的少年奇才方宝玉逐渐成长，终于领悟了以自然之道击败对手的武学真谛，并解开了身边的种种谜团，最后在7年约定之时挺身而出，闯破重重阻碍，终于战胜东瀛白衣武者。

游戏在某些静态场景之间会加入冒险场景，冒险场景是以拼接图素的方式绘制的。但冒险场景与静态场景不同，静态场景只出现玩家图像与对话文字，而冒险场景中玩家可直接操控角色在地图上行走。冒险场景发生的故事情节很少，一般为关键场景联络的通路或是从此寻得重要物品、完成任务，



以使游戏顺利进行。当场景与场景之间实际距离过远的话，操控角色离开场景后就会进入一幅微缩的全国地图，玩家指定可移动位置，角色小人形就会在微缩地图中沿路线移动到指定地点。在静态场景中，主角通过和不同人物的对话，可以深深体会到各个人物独有的心理状态，再从身份、善恶，内心以及对武道的理解方面看到他们对人生、生活与死亡的追求方式。



游戏一方面要忠于原著，一方面还要有一定的新意，这是比较难做到的。《浣花洗剑录》安排了22个章节，玩家将以多种视角、心态并扮演不同角色来使剧情发展下去。游戏中取消了练功与提升等级，而是以玩家在本章节所遭遇事件、战斗的处理方式来完成章节里必须累积的“情节点数”，从而判定下个关卡的进行是否顺利。玩家所遇到的事件不一定是完全走正义的路径，事件的发生也不全然是对话的选择而已，玩家也必须从对话中查知正确的方向。大部分的章节皆以方宝玉为主角，但是有时候玩家会在1个章节中连续更换几个角色，亲身经历、参与这个故事之中。

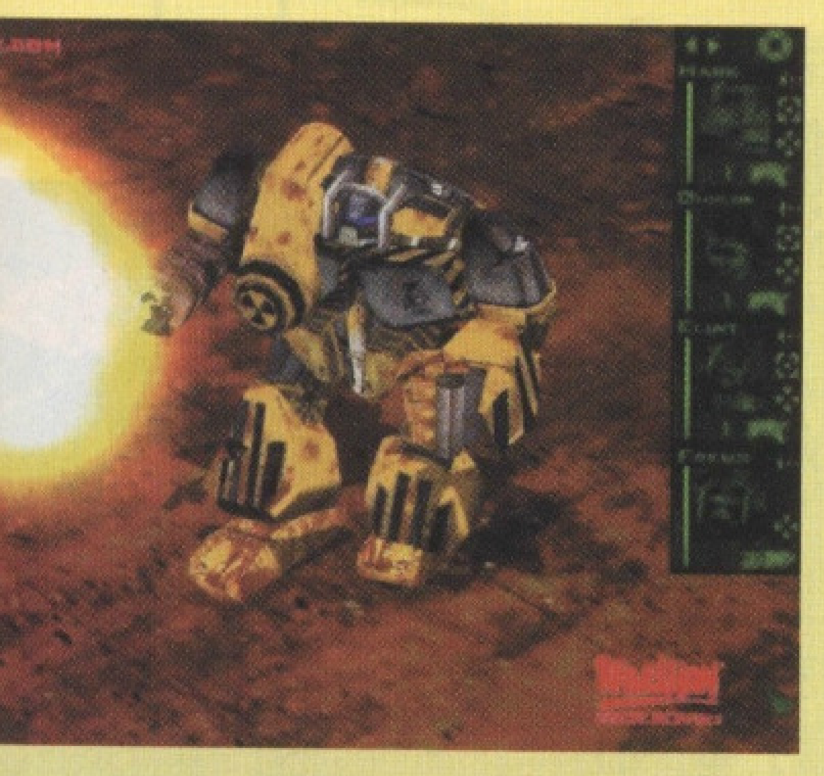
（游侠创作室 愤怒的摩西）

编者按：
古龙的早期作品多数比较烂，《浣花洗剑录》虽然比较朴素，但和后来的优秀作品差距还是不小的。不过至少有一个好处，万一游戏做得不好，可以用来嫁祸。

机甲骑士团 Gunlok

游戏类型：即时战略、角色扮演
制作：Rebellion
发行：N/A

《机甲骑士团》(GUNLOK)的游戏背景设定在21世纪末，人类发热的大脑终于在高科技的帮助下做



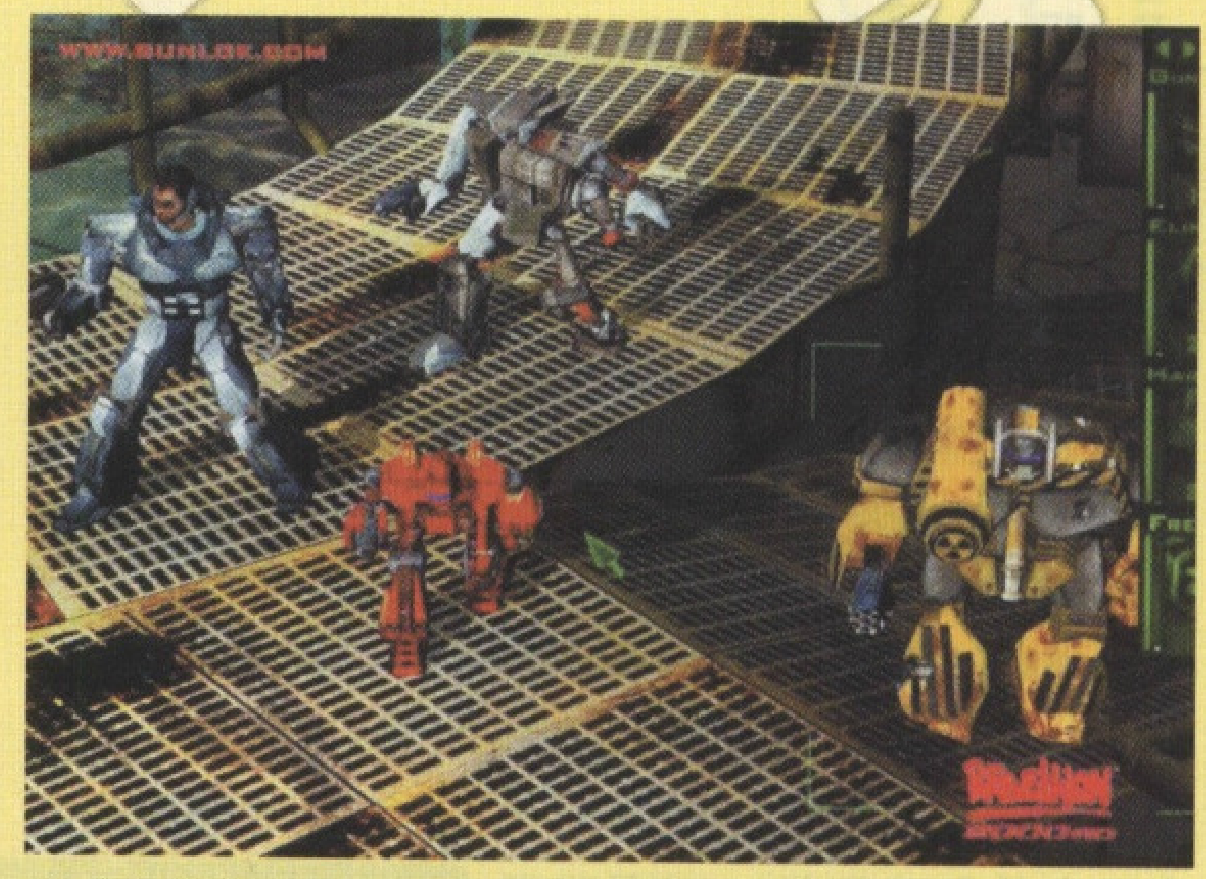


出了一个终结自己命运的错误决定——制造了一批又一批具有自我意识的机器人来从事危险的任务。之后，就象以往科幻小说中描述的那样：原来只知道勤勤恳恳工作的机器人，在不断的学习与成长中，慢慢意识到了自己具有和自然人同样生存的权利。于是，他们开始发动暴动，准备推翻那些压在他们头上的骄傲的人类。因此，地球陷入了一片黑暗之中，而孤胆英雄也应时而生了。

在人类几乎绝望的时候，出现了一位身披重金属装甲的英雄，玩家所扮演的也就是这位大英雄。玩家将要在15个满是颓废场面的废墟中，与极其恐怖狂躁的机器人作战。当然，英雄不一定都是孤胆的，在游戏的进行中，你可以招募到一些雇佣兵，还可以遇到一些志同道合的朋友与你并肩作战。你所能遇到的NPC都具有自己独特的专长、擅长武器和特殊能力，而你如何配置这些资源给敌人以最大的打击就是这款游戏最有趣的地方。

现在的即时战略游戏，好不好玩的关键往往是敌人的AI是否高明。《机甲骑士团》的制作小组也在AI设定上花了不少工夫。游戏中所有敌人都会配备一种独特的“圆锥视野扫描仪”（唉？那么先进，我也要！），在场景中巡逻，这个创意类似于《盟军敢死队》中敌人视野的概念。也就是说，你





必须巧妙地回避敌人的视线，尽量不要让人看到你。另外，游戏中敌人们居然懂得“听声辨位”，如果你总是在同一个地方溜达，会招来敌人的注意。

游戏另外一个让人体会非常深的是图像引擎强大的效能。战场上极其眩目的爆炸让人应接不暇，玩家能靠鼠标的移动在各个视角中切换。利用各种视角轻易地检视整个场景——从场景正上方鸟瞰整个场景到以主角当作视角的第一人称视点都行。从游戏的图片我们也能看到，整个游戏中实时运算的阴影、云雾效果甚至是战斗时的武器特效也都有相当华丽的表现。

《机甲骑士团》(GUNLOK)是款融合了即时战略的刺激与角色扮演的策略性的有趣游戏，它为玩家提供了更新奇的挑战和更有深度的谋略运用，如果你喜欢《博德之门》中大伙合作杀敌的快感，也喜欢玩《星际争霸》的紧张感觉，那么这款《机甲骑士团》(GUNLOK)绝对是你不容错过的佳作！

（游侠创作室　楚玄）

编者按：

好玩的游戏却配了个老套的情节，我怎么也不能想象将来有一天，我可能会和这些巨大的缝纫机作战，你也许会说：“你在有生之年赶不上啦。”好吧，其实我更讨厌死。

1937特种兵

游戏类型：策略
制作：无限幻境工作室
发行：金智塔

某玩家：怎么又是国产游戏？

笔者：你为什么要说“又”？国产游戏这个称



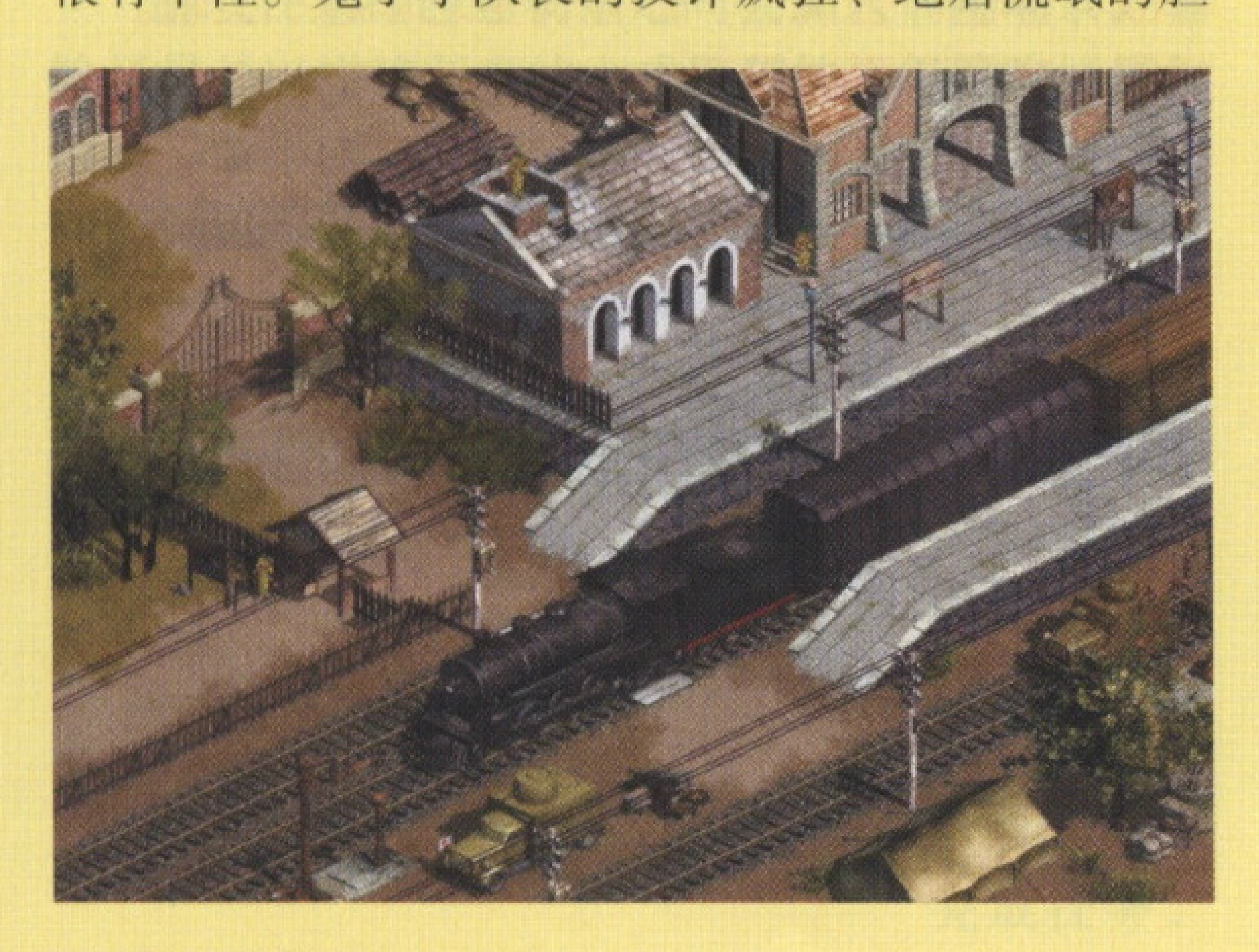
号似乎使它低人一头，但是它的题材却有着先天的优势——抗日！怎么样，想玩了吧？来看看游戏的时代背景：1937年“七·七事变”后，日军大举入侵中国，8月14日南京国民党政府发表《自卫宣言》，9月25日八路军在晋西北平型关伏击日军，取得平型关大捷。可是在这之后，日军进行了更疯狂的报复。中国共产党针对这一情况，果断建立了敌后抗日根据地，运用灵活的游击战术破坏敌人的后方秩序。我们这个游戏表现的，就是那些神勇的敌后武工队队员们的英雄业绩……

某玩家：求你件事行么？能先告诉我这是个什么类型的游戏吗？

笔者：可以！想必大家对风靡一时的《盟军敢死队》(COMMANDOS)还有印象吧？没错！我们这款游戏就是对它的本土化移植。绝对纯正的即时战术游戏，只是把对抗法西斯的斗争从风云变幻的欧洲战场平移到了中国的大地上。

某玩家：噢？那么它有什么特色呢（扒着看）？

笔者：首先是画面，该游戏对我国抗战时期的建筑、人文风貌进行了比较细腻的刻画。从农村的乡间小路到城镇的砖瓦房，从古朴的城墙到日军面目可憎的炮楼，无一不是惟妙惟肖。游戏提供了从640×480到1024×768的分辨率任由玩家选择。游戏的战斗系统则采用了全即时的Tactical-Action引擎，使游戏具有微妙的互动性。游戏的人工智能也很有个性。鬼子小队长的狡诈疯狂、地痞流氓的胆



小偷生都非常写实地表现出来。据说游戏中还为敌人设计了什么视线系统、嗅觉系统、听觉系统、吸引系统等很多AI系统。



某玩家：那么它一定也象《盟军敢死队》那样有很多独具个性的英雄人物了？

笔者：是的，玩家操控的英雄们都是经验丰富的游击战士，他们各有自己的绝活儿，名字也都是玩家们耳熟能详的，象什么老赵、强子、大牛、铁蛋……



某玩家：最后一个问题，这游戏能玩么？

笔者：能，绝对能！

（天津 脑门儿铿亮）

编者按：

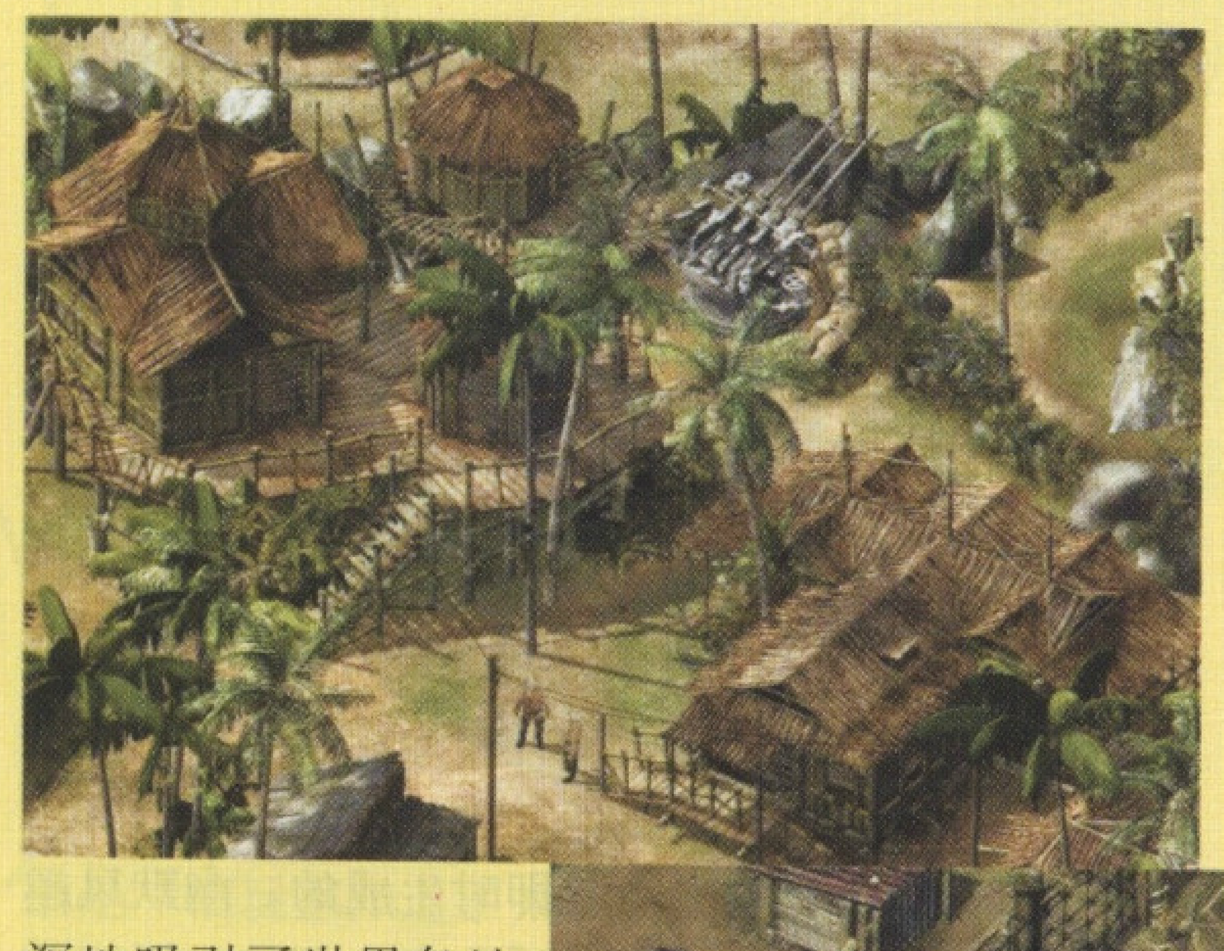
长时间以来，已经习惯对国产游戏失望了，有时甚至失望先于上市。幸好，这位脑门儿铿亮我是认识的，如果这款游戏遭遇不幸，我会先拿他祭旗。

盟军敢死队 II
Commandos 2

游戏类型：策略
制作：Pyro Studios
发行：Eidos Interactive

《盟军敢死队》开创了一种全新的游戏模式，为后来者确立了方向。控制几名身怀绝技的突击队精英，穿越欧洲、非洲广袤的土地，神出鬼没于敌人的大后方，完成一项又一项艰巨的任务，这是每一个玩家的梦想。游戏凭借简易的操作、丰富的情节和复杂而有趣的战术技巧，深





深地吸引了世界各地的玩家。在国内，《盟军敢死队》更是为各个年龄的人所喜爱。不过很遗憾，《盟军敢死队》的续集《深入敌后》却不尽人意，由于关卡设计过于复杂，而使游戏的娱乐性大打折扣，尤其是没有耐心的朋友，更是难以接受。当然，这并不能否定《盟军敢死队》的成功，更不可能阻止Pyro工作室开发《盟军敢死队Ⅱ》。现在，这款游戏的测试版已经产生了。

《盟军敢死队Ⅱ》的游戏画面比以前更加细腻靓丽。Pyro工作室放弃了以前的图形代码，重新采用了一种全新的3D引擎来代替以前的2D引擎。现在许多游戏制作者都采取以3D代替2D的方式，试图改善游戏图像效果，但往往适得其反。不过用不着担心，《盟军敢死队Ⅱ》是个例外，看来，Pyro工作室还真是大胆。不论是从对产品的强烈责任心还是高超的制作水平来看，Pyro工作室都有足够的理由让我们相信它的选择。《盟军敢死队Ⅱ》的画解析度基本和从前一样，但是画面中的各种事物都是由丰富的多边形组成。如果你看了游戏画面，可能会怀疑这是否出自3D引擎，因为现在的3D游戏大多制作粗糙，由于技术所限，不能把每个事物都刻画得很细。但是，在《盟军敢死队Ⅱ》中根本就不存在这种问题，其3D图像的精美程度绝不亚于任何2D游戏。



和前作一样，《盟军敢死队Ⅱ》每关的开始会有一段精彩的影片介绍。这次，介绍影片和以往的有些不同，你不会再看见那令人怀旧的黑白影片，替代它们的是Pyro自行设计的影片。不仅如此，制作者在这些影片中加入了一些怪诞成分，可能是为了取悦玩家吧，但我担心回起到相反的效果。因为，二战题材的游戏魅力就在于它对历史的回顾，越真实的表现越能激起玩家的兴趣。

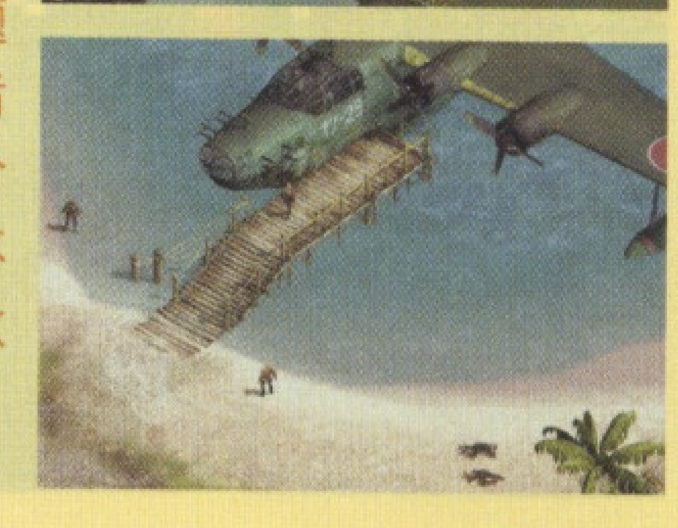
从各方面来看，《盟军敢死队Ⅱ》都有很大的提高，我曾一度认为《盟军敢死队Ⅱ》已经是颠峰作品，现在看来是错了。在《盟军敢死队Ⅱ》的12个单人任务中，玩家又可以和那些战斗英雄们并肩作战，如果你还觉得不够，还能和好友们共同联线闯关，游戏支持多种联线模式。为了适应各种水平的玩家，《盟军敢死队Ⅱ》设3个不同等级的难度，这下你不必在抱怨游戏变态了吧。这款新作聚集预计在2001年2月底推出，希望不要跳票，我已经等不及了。

（北京　硬硬的还在）

编者按：

战争的残酷总是很难在游戏中体现出来，毕竟，游戏是给人娱乐的，所以，历史上最大的这场战争成了最热门的游戏题材，这算是战争对后代的补偿吧。前篇介绍的《特种兵》和本游戏属同一类型，大家可以对比着看看，以增强信心。





愚蠢的入侵者
Stupid Invaders

游戏类型：冒险
制作：Xilam
发行：Ubi Soft



《愚蠢的入侵者》是这样一个游戏，在玩过以前很难对它进行一个正确的描述，表面上它是一个单一的冒险游戏，不需要任何计算或思考。但是一旦你中了Xilam公司的“圈套”，用他们设计的那种扭曲怪诞的逻辑思维去多看几眼的话，会发现这个游戏的奇妙之处。这得看你对冒险游戏有多少认识，尽管游戏场景的转换做到了无缝转接，背景画外音显得很华丽，但它始终还是一个冒险游戏。游戏中的鼠标指示非常体贴玩家，在大多数时候你只能点取系统允许点击的物品，换句话说，只要系统认为你应该吞下电池，你就必须用鼠标点击电池，然后观看奇幻的动态画面。

游戏讲述的是Etno和它的4个异形好朋友挤在一艘迷你太空船里来到了地球，并且是坠毁在地球上，它们的麻烦随之而来。邪恶的Sakarine博士以捕捉收集异形为乐趣，他和他的党羽们已经制订了详细的计划，要对这5个异形进行全面的解剖研究，Etno必须逃离他的魔爪，你的任务就是帮助它们逃出生天。游戏最吸引人的是它叙述故事的风格，听上去就是这些外星“入侵者”所作的完全疯狂愚蠢的一举一动。大量的高品质动画构成了游戏的组成部分，并且场景全是即时生成的。幽默风趣是游戏最大的特色，许多对话和旁白都是一语双关的，甚至还夹杂了低级庸俗的笑料。



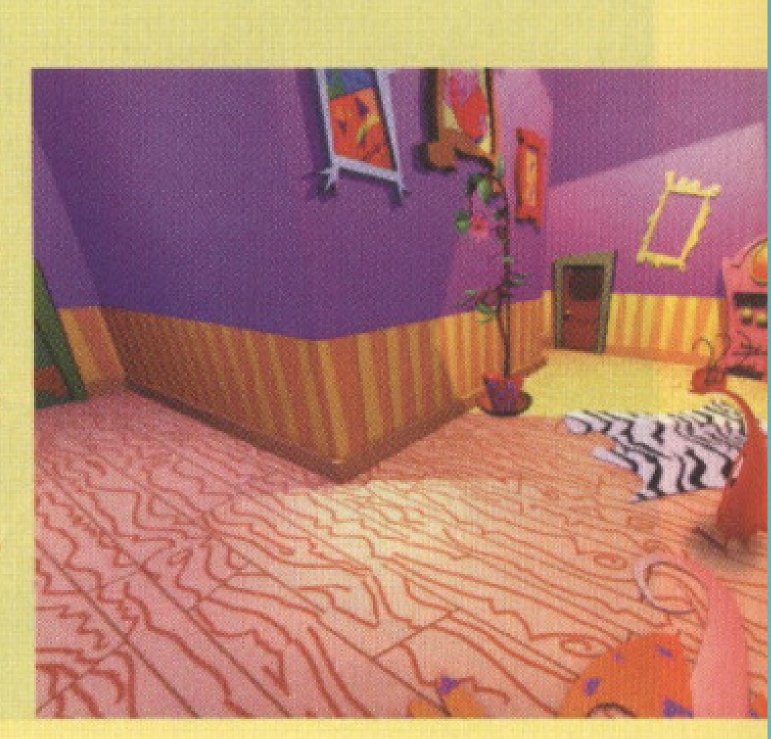
虽然在看到正式游戏之前，还无法深入了解《愚蠢的入侵者》的许多细节，但是还是发现了最终版本的不少特点。异形看上去就是人们印象中那样的缺乏道德，或者就是单纯的愚蠢，但是他们在游戏中解决难题的方法却是简单明了的。游戏中的谜题结合着无处不在的幽默，可能是老外的天性吧，尽管一再强调这是一群愚蠢可笑的异形，但还是让他们表现得那么有理智和智慧。

《愚蠢的入侵者》并没有打算抢夺非冒险游戏的市场，至少从游戏性上来看，这是一个努力尝试在传统冒险游戏的基础上注入更多幽默成分的全新电脑游戏类型。虽然近来不少进行这种尝试的冒险游戏都死得很难看，但还是愿意相信这个游戏会取得成功，重振冒险游戏的雄风。

（游侠创作室 HAPIII）

编者按：

幽默感无论何时何地都很重要，但我一直没弄清楚它是否属于天性的一种。据观察，幽默感和国家基础设施建设密切相关，所以，不适合在这个栏目中讨论，就此打住。



铁血烈焰令
Crimson Order

游戏类型：策略
制作：Kinesoft
发行：Kinesoft

Kinesoft公司的两个最新游戏《铁血烈焰令》和《魔法大帝》(MageLords)在E3上大放异彩，《魔法大帝》在近期就能上市，而《铁血烈焰令》则要等上一段时间了，开发公司拒绝透露过多的细节，理由是“怕玩家知道了太多而大流口水”……



《铁血烈焰令》讲述的是与一个叫作“坦喀”的巨大而又霸道的外星种族之间的战争，交给玩家的任务是从它们手中夺回远方的殖民地。作为游戏的一个新的特性，玩家扮演一位名叫马克的先知，并且要率领一个战斗小组，发挥他们各自的特长掩护和帮助你完成使命。

你的队员将变成具有智慧的战术家，一旦你对他们下达一个命令，他们会立刻执行，并且用最快速、最恰当、最安全的方式来完成。最酷的是游戏中为他们设计的一套动作系统，每位队员有其自己的动作。事实上开发者是试图训练他们作为新手如何与经验丰富、等级高的老兵战斗，你能够清楚地发现随着等级的提高，队员换弹匣的手法和速度也会不同。这种变化不光发生在你的队员身上，同样会体现在敌人身上，从他们的反应和移动就可以辨别他们的等级和特殊技能。

队员们技能的进步是通过战术运用来实现的，并且得保证其能活着进入下一个任务，否则将得不到经验值。任务完成得出色，消灭敌人多或者完成一些额外的步骤，就能获取更多经验值，这有点象角色扮演游戏里的练功和战棋游戏里骗取经验值，但是设计得很合理。不要以为你能带领同一支队伍完成每一个任务，除非你拥有一支超人部队，因为你的队员会疲劳，这是你不得不考虑的麻烦。经过长时间的连续作战，你的队员需要放松和医治，精神上的压力和体能上的一样严重。如果你不顾他们的疲劳，队员们迟早会精神崩溃，试想一下，万一在执行任务的过程中有哪个队员突然精神失常……

游戏中共有至少19个任务，在5个自然环境中进行，不同于许多战争游戏，《铁血烈焰令》中的战斗只是发生在一些封闭性战场上的，带给玩家不一样的游戏体验。游戏性和故事情节至上的制作理念，促使Kinesoft竭力通过故事主线和游戏乐趣来吸引玩家，如果他们真能做到的话，是广大玩家的幸运。

（游侠创作室 HAPIII）

编者按：

一个成功的游戏模式被确立后，接踵而来的就是效仿，虽然都宣传独一无二。当然，效仿不代表不好，只是失去先机而已，不适合性格高傲的人。高傲没什么不对，前提是要有本钱。





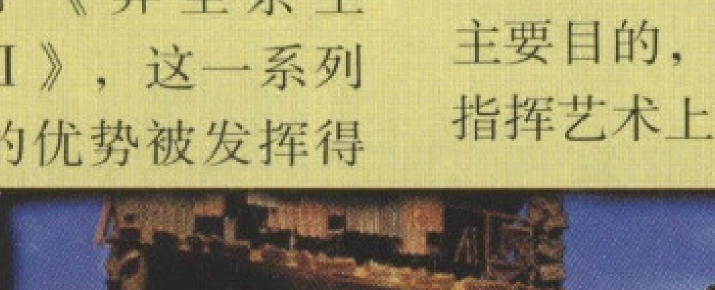


游戏试炼场

异尘余生——钢铁兄弟会
Fallout Tactics:Brotherhood of Steel

游戏类型：策略
制作：Micro Fort　发行：Interplay
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9×

《异尘余生》是当年挽回角色扮演游戏颓势的几个“英雄”之一，当时令许多人惊讶的是，在一张小小的塑料片里竟然装载了如此丰富的内容。到了《异尘余生Ⅱ》，这一系列的优势被发挥得





淋漓尽致。在那庞大的世界里，玩家几乎可以和任何事物互动，为了生存使用暴力，在灰暗的背景下不断地寻求希望。至此，《异尘余生》系列走到了RPG的顶峰，而其续作则成为所有RPG爱好者的期盼。现在，《钢铁兄弟会》来了。

也许你已经注意到，《异尘余生——钢铁兄弟会》的游戏类型不再是以往的角色扮演，而是策略。不错，我和你一样失望，《异尘余生——钢铁兄弟会》是一款以战术策略为主，偏重打斗的游戏，严格来讲，它不能算是《异尘余生》系列的续作，而应是一个外传。不管怎样，它总算挂着“异尘余生”的名字，即使抱着侥幸，我也会尝试的。

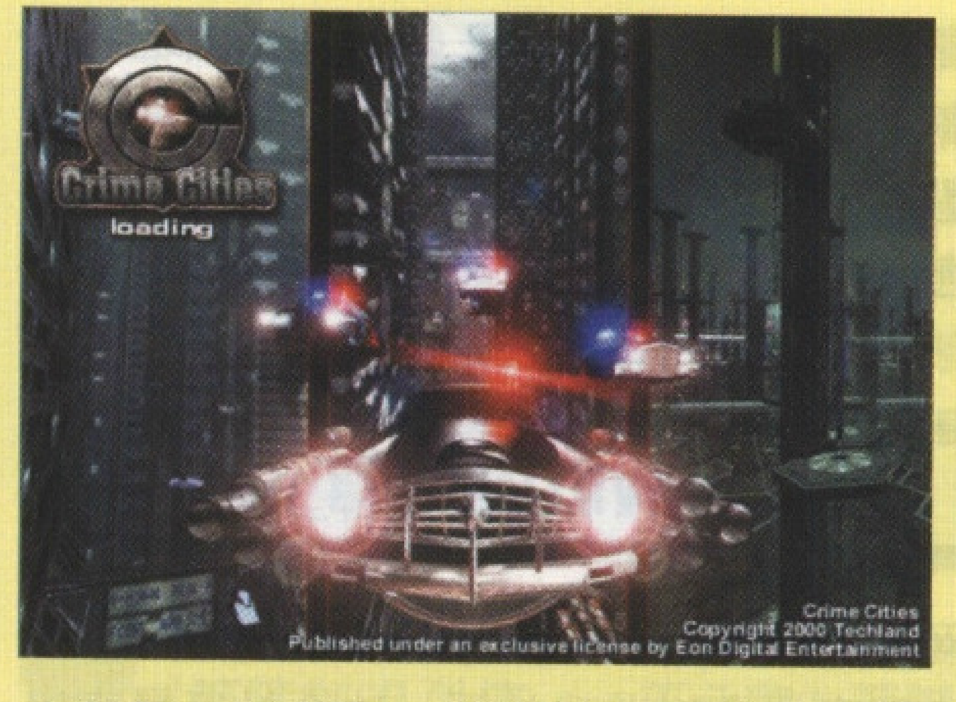
从图像风格上，《异尘余生——钢铁兄弟会》和《异尘余生Ⅱ》没有什么区别，仍然是那种充满腐霉味的色调，不过内容上可就大相径庭了。在提供的DEMO中，有两个战役关，分别完成不同的战斗任务，感觉上非常象《铁血联盟》。由于战斗是主要目的，所以各种微操作技巧显得尤为重要，在指挥艺术上丝毫不亚于《近距离作战》。操作也有一些变动，由于游戏由回合制战斗变为即时，而玩家操控的往往是一大群人，所以允许鼠标框划，玩起来很象即时战略游戏，只是各种数值计算上要讲究许多。由于地形对战斗有极大影响，所以玩家将不得不随时让角色跑动起来，这使得游戏显得异常激烈紧张，不会再象回合制中让人有足够时间思考。

看过《异尘余生——钢铁兄弟会》后，你会明白这是另一种游戏，如果你更喜欢从前的《异尘余生》，那么只有耐心地等待真正的《异尘余生Ⅲ》。

犯罪都市 Crime Cities

游戏类型：射击
制作发行：Eon Digital Entertainment
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×

还记得从前的《特警雄鹰》吗？忘了？其实我



也早就忘掉了，直到玩过这款《犯罪都市》的时候。

我们的未来什么都好，吃得好、穿得好、住得也好，就连出租车都改成磁悬浮的了，可偏偏犯罪率居高不下（在有的故事里，还会有外星人入侵），这正好为我们提供了消遣的对象，因为这是游戏。在《犯罪都市》中，你将驾驶着不便操作的悬浮车，在车辆川流不息的拥挤城市中肆无忌惮地开火，因为只有这样才能制止犯罪（别误会，我不是指你）。



除了情节有点俗外，其它方面都还不错，尤其是图像表现比较细腻，光影十分华丽，让人搞起破坏来很是带劲儿。不过，现在游戏的图像质量只能作为基础标准，效果再好也只是“底子不错”。《犯罪都市》着重于图像表现，作为射击游戏，主要目的就是造成感官刺激，这一点，《犯罪都市》还是比较成功的，但是空洞的内容会令它很快消失在人们的记忆里的。

女巫布莱尔Ⅱ——石棺传说
Blair Witch Volume 2:The Legend of Coffin Rock

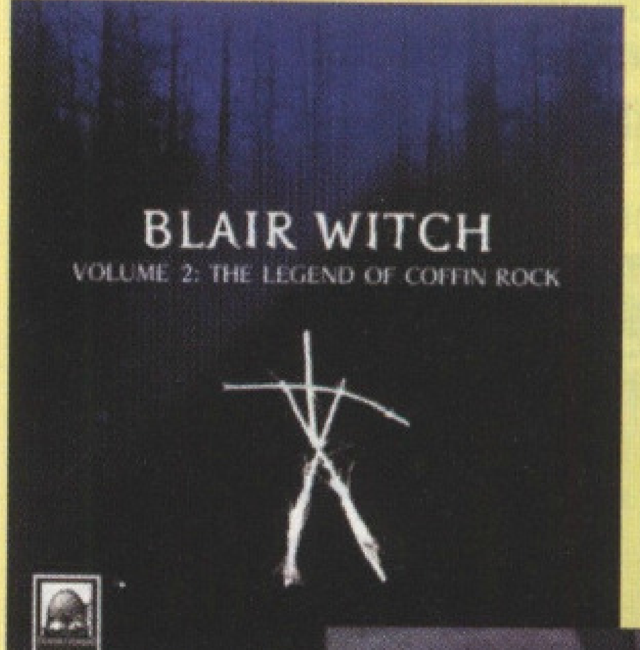
游戏类型：冒险
制作：Humanhead Studios 发行：G.O.D.
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×



两部《女巫布莱尔》电影我都看了，看过之后没有丝毫的恐惧感，倒是生了一肚子气，难道美国人的精神如此脆弱？幸好我们介绍的这款《女巫布莱尔Ⅱ——石棺传说》倒不象电影那么没内容。

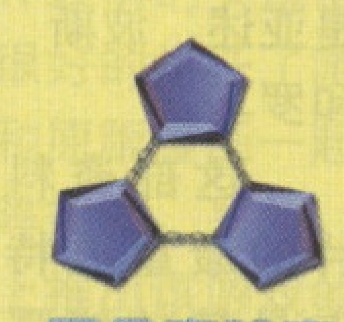


在运行DEMO时，计算机提示“请把屋里的灯全关掉”，哈哈，那又怎么样，最后我下的结论是“这是一款动作冒险游戏”，关灯除了损害视力外没有任何作用，所以，你就当它是款普通的动作冒险吧。



游戏中，我是个倒霉的失忆者，在重伤的时候被一个好心的小女孩搭救了，没想到她比我还倒霉，在我平安之后就失踪了，据说和什么见鬼的女巫有关。我才不管那么多呢，我欠她一条命，难道让我一辈子负债？我要去救人喽，如果方便，还想顺便找回我的过去。

就是这么个游戏，不错的情节，漂亮的画面，再加上有一点点蹩脚的操作，伴随你的旅程，唯一缺少的就是恐怖感。我突然明白为什么让我把屋里的灯都关掉了，他们是想让我好好休息。





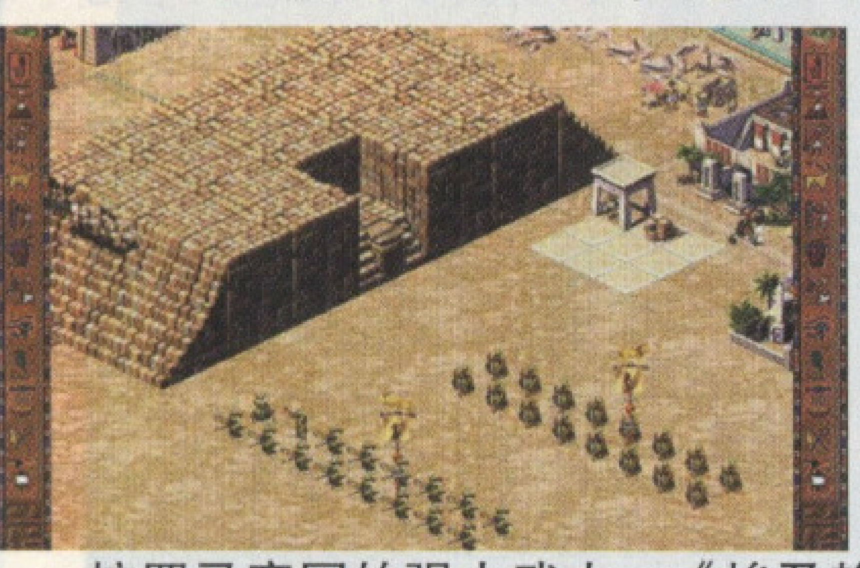
◆ *本刊记者 生铁*

《西游记》情人节发售

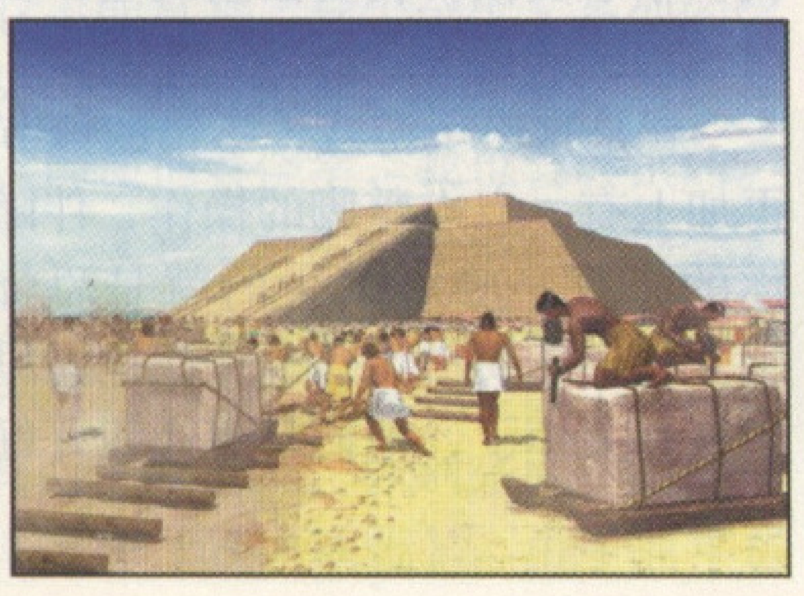
随着新世纪第一个情人节的临近，为了给众玩家制造一个与女友接近的机会，华彩软件将于2月14日推出一款专为年轻女性设计的游戏《女友也疯狂系列之一——西游记（基础篇）》。游戏的类型与《雪人兄弟》和《勇者泡泡龙》很相似，只要4个按键就可以轻松接受游戏8大关24小关幽默搞笑的挑战，和恋人、朋友、甚至父母一起同乐的双打模式也让您不再孤独。顺便说一句，这个游戏的故事背景也比较搞笑，说的是西方的吸血鬼公爵打开什么封印，结果玉帝（注意，还是“玉帝”！）只好召回师徒四人……是不是很怪异？

《埃及艳后》即将上市

继《法老王》之后，奥美又将汉化推出它的资料片《埃及艳后》(CLEO-PATRA)。游戏中最敏感的问题是埃及艳后如何运用她魅力迷人的外交手段来对抗罗马帝国的强大武力。《埃及艳后》增加了更多的厉害人物、角色、建筑物和更新的行业，包括帝王墓陵、亚历山卓城大型图书馆、赖姆西斯大型祀庙、以及费洛斯灯塔和超乎您想像的纪念性建筑。



可是新的敌人也来了，它们是亚述、波斯和罗马。



这部资料片的最重要特点是其功能强大的编辑器，你可以随意挑选任务、选择土地规划方式、侵略者形态和来自法老王的要求等，总之这个编辑器是无所不能，赶紧用它来建立你自己梦想中的帝国吧。

新型游戏社区现身

游乐网·幻之大地（www.youle.com）是一个导入了MUD要素的虚拟游戏社区，这个社区最突出的特征在于这里给用户以充分的自由空间，以用户自身的行为带来丰富的娱乐性。在其他同类社区中，在线游戏、获取信息和网上交友等行为往往是孤立的，而在“幻之大地”，各种行为有机地融合在一起，并在此基础上为用户提供了一套有自我培养、锻炼要素的个人成长系统，让用户通过各种行为提升自己的等级和获得各种称号与能力，从而使来到这里的用户得到真正的虚拟人生的乐趣。



《亚特兰蒂斯Ⅱ》上市

世界上最经典的冒险解谜游戏之一，法国CRYO公司出品的《亚特兰蒂斯Ⅱ》(BEYOND ATLANTIS 2)最近由世纪雷神在国内代理发行。相较前作而言，该游戏在设定上有了很大的改变。前作的单线式进程变为了时下流行的非线式进程。另外游戏迷题增加了近一倍，出场人物也达到了60个。所有3D角色都拥有更多的动





作表现，以体现RESSOT所谓的“生命感觉”。在《亚特兰帝斯Ⅱ》的故事中，玩家将扮演一代游戏中挽救世界的英雄SETH的后裔。游戏的时间发生在一代故事结束后的数千年。在游戏中玩家要在中国西藏、爱尔兰、犹加敦和香巴拉等地探险。游戏的画面简直可以用美幻美仑来形容。而4CD、68元的价位也该算是合理吧。

《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》精美上市

由育碧软件代理发行的年度人气RPG大作《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》简体中文版现已分198元特别版和69元标准版两种版本隆重上市。

育碧软件这次对游戏进行了严格的质量把关，说明书这次完全采用了原版风格，144页全彩高质印刷。同时两个版本中还会同时附送全彩图形攻略书和“轩辕锦囊”——这是



一套由DOMO小组亲自制作的秘籍提示卡。攻略书这次也和游戏配套上市，全书104页，全彩印刷。另外在特别版中将另外附送全套18本《轩辕剑》漫画和炼妖壶挂件。《轩辕剑》漫画为独家引进，全彩印刷。而炼妖壶挂件也为根据DOMO原厂设定所制作，无论是哪样都极具收藏价值。



《生化危机Ⅲ》狂潮再现

日式冒险游戏玩家期待已久的动作冒险游戏《生化危机Ⅲ》(RESIDENT EVIL 3)中文版终于在多次修改测试后，确定于本月上市。标准版售价48元，白金典藏版售价198元。《生化危机Ⅲ》将采用育碧软件2001年全新包装。除两个版本中同时附送全彩攻略外，在白金典藏版中还将附送“生化危机”主题军用绒帽一顶和《生化危机Ⅲ》原声大碟一套。该原声大碟为日本原版独家引进，市价约合人民币290元。另外，还将特别加送72页全彩《恐龙危机》选秀大赛写真集一本。写真集中完全收录了全部十二位决赛佳丽的精彩写真照。





华彩新品上市

由韩国ANIMEDIA公司出品，华彩软件代理发行的角色扮演游戏DIET GOGO也将在本月上市。它是根据韩国IQ JAMP杂志连载了四年的漫画故事所改编的，这部漫画集曾在韩国引起了很大轰动。



DIET GOGO讲述的是一个架空的幻想故事。从漫画改编成游戏之后，在原作基础上做出了适当的改变，以方便游戏的进行，所以无论玩家是否读过原作，都可以快乐地享受游戏。游戏中设置了一个可随时调出的帮助功能，用手提电话的形式来体现，别具一格。里面是用大家都很熟悉的电话号码"114"作为帮助呼叫的。当然，还有其他的电话号码，它们的作用就要靠你自己来发现了。游戏画面精美细致，游戏中人物及怪物的造型设计非常可爱。当任务对话是还会有各种表情的头像出现。游戏的音乐也非常动听，并且很好的烘托了游戏的气氛。而且听说发行公司还要和原版漫画一起引进大陆。相信届时一定会掀起一阵热潮。另外，华彩软件更同网易公司合作，在网上推出该游戏的有奖征名活动，奖品丰厚哦……



◆ 本刊记者 瑞雪

《夺路狂奔》的新消息

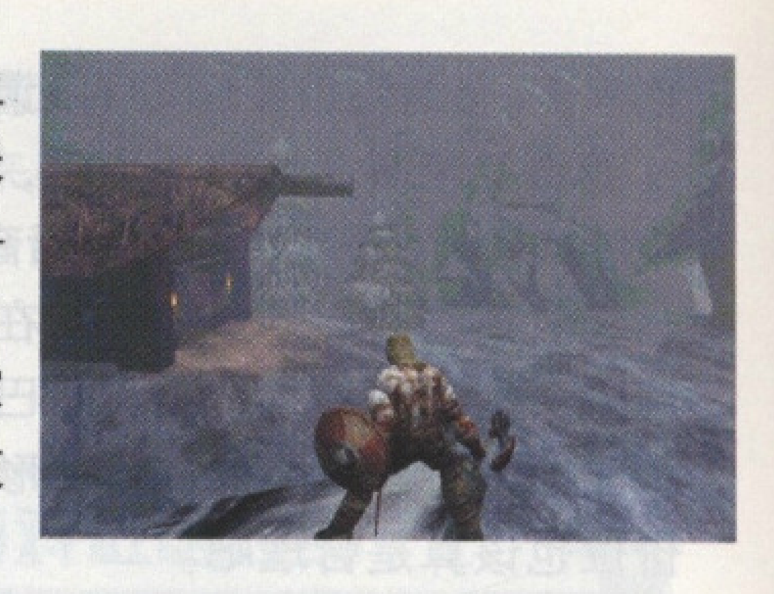
Dinamic公司日前向有关媒体透露了一些他们即将上市的冒险游戏《夺路狂奔》(Runway)的消息。这个游戏由Pendulo工作室制作完成，游戏画面极具漫画风格，但又与一些幽默漫画在视觉效果上有着明显的区别，人物性格也充分融入周边环境的背景中。玩家在游戏中要扮演一个角色——希莱恩，一个大学生，他在一个偶然的机会遇到了一个受伤的女子，这个女子正在被黑手党追杀，希莱恩与女子的逃亡生活开始了。冒险游戏Runway以画面色彩丰富、传统冒险游戏的迷惑和剧中人物感情的纠葛为特征。



《北欧战神》公布新地图



HumanHead工作室日前宣布，他们为《北欧战神》(Rune)游戏制作的2张新地图现在可供下载。第一张地图叫Dm－sanctum，它是在QuakeⅢ和Unreal的一张相同的地图上作了些改变；第二张地图的名字叫Dm－Rotarena，是一张1:1的比赛作战图，玩家将在一个旋转的竞技场中格斗。



SSI公司人事变动

SSI Alumni公司日前爆出惊人消息，3个有着丰富战争游戏制作经验的公司主要设计制作者宣布组建一个新的工作室，主要制作2BY3游戏。这3人分别是GamyGrigsby，Steel Panthers系列游戏的制作者；Keith Brors，SSI公司的一个资深程序员；Tool Bilings，SSI公司的创建者。在设计制作电脑战争游戏方面，这3个人的经验加起来超过50年。以二次世界大战为立足点的2BY3游戏把吸引人的焦点放在大规模的军事战役上。

《黑暗天空》的最新消息

North Carolina-based iRock公司日前公布了其公司即将上市的《黑暗天空》(Ozzy's Black Skies)游戏的一些新的画面截图。这款游戏的故事情节发生在一个梦幻般的世界里，这个世界到处都充满了龙和城堡，玩家扮演一个以龙为坐骑的骑士，要在空中与敌方集团作战，战争的节奏比较紧张。据开发者讲，这个游戏



版本的灵感起源于Ozzy Osboure的音乐。Ozzy's Black Skies计划在2001年下半年上市。

《远方之门》公布新截图

Seattle-based superstudio日前公布了一组新的《远方之门》(New Far Gate)游戏的画面截图，这款游戏将被Microids公司出版发售。Microids公司





是一家法国公司，这个公司曾出版发售过Empire of the Ants、Crsairs和Amerzone等诸多游戏。在《远方之门》游戏中，宇宙空间色彩鲜明，且有超过70个构造独特的宇宙飞船。玩家在游戏中要扮演一个名叫Tacobviscero的角色，他的任务是带领一群受殖民、受压迫的人到达安全的地方，并寻找机会反击敌人。

关于"暗黑Ⅱ"的Bug

Btizzard的工作人员日前发了一个邮件到《暗黑破坏神》游戏的公告栏上，公布了涉及到典型人物莫名其妙的死亡和失踪的问题以及人物丢失经验和本领的问题。据这位工作人员称：这些问题主要是因为一个Bug导致的，而这个Bug现在已经被修正过来。2001年1月8日，Btizzard公司已使在2000年12月19日——2001年1月1日典型人物丢失的经验本领全部恢复，但这一恢复仅适用于这一段特定时期。

《第21骑士团》面市

Illinois-based WearableTech公司日前推出了一款以网络为基础的侦探游戏——《第21骑士团》(The 21st Order)，这个独特的游戏需要玩家在互联网上搜寻线索和资料。《第21骑士团》是一个虚构的组织，他们的任务是防止一些重要新闻资料的流失。初玩者开始于一个最初级的管理者，他们在成功找回一些重要资料或线索后晋级。

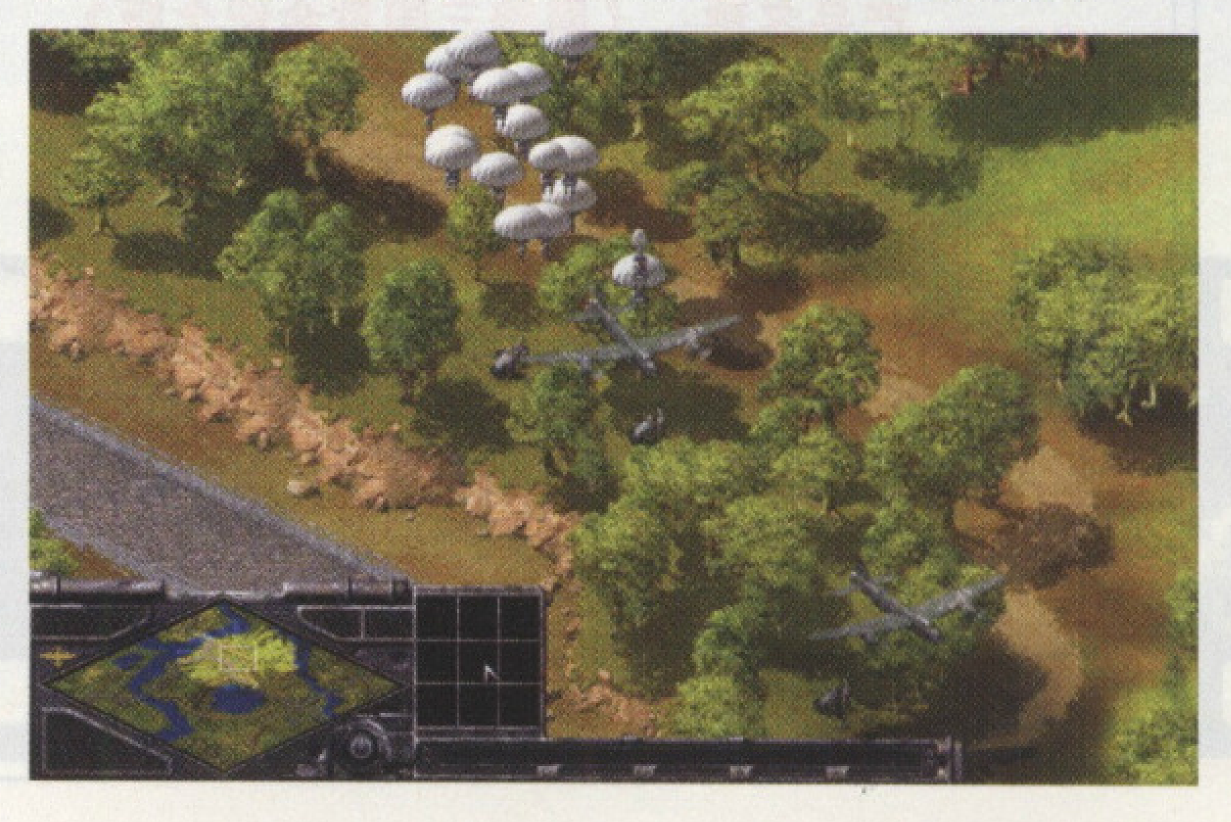
《幸存者》推出试玩版

Fragile Bits互动公司日前推出了《幸存者》(The Ward)的试玩版。这款即将上市的冒险游戏的背景设置在太空，游戏将由On Deck互动公司出版发行。游戏开始于Apollo ⅩⅨ号飞船在月球上遭遇到几次令人恐惧的灾难，玩家要在游戏中扮演一个叫David Walker的幸存者，他是在那几次灾难中唯一一个存活下来的人，为了挽救人类而进行最后一搏，Walker必须要完成游戏中指定的任务。

《闪击战》金版上市

StrategyFirst日前宣布，美国版的《闪击战》(Sudden Strike)的制作已经封尾，在2001年1月底上市。这款以二战为背景的即时策略游戏由德国CDV软件开发公司制作完成。这款游戏分别以二战时期的俄国、德国、法国、英国和美国为历史背景。美国版本的Sudden Strike增加了5个新的任务，并在联机上作了一些改进。







◆ *本刊记者* Sharrol

制作本期的时候，农历新年的钟声正踏雪飘来，杂志社的外地小编们在忙着并快乐着的同时，也想回家看看。Sharrol也不例外，最近在工作的时候，遥想着家的温馨。每当此时，King总是塞给我一些读者来信，这是把我从一种痴呆状态拽回的最佳途径。在你们的关怀下，打盗专栏在呀呀学步后，已开始成长了。一位叫李映波的读者在来信中谈了一些他对盗版的看法。

看了几篇你们关于盗版的报道，心里总觉得有点别扭。我觉得你们对盗版的看法是深恶痛绝。但我认为你们不应该这样片面地看盗版。我不是要你们支持盗版软件，只是希望你们客观地看待盗版软件。是，盗版损害了民族软件业的发展，我也承认这一点。但是，大家都应该知道吧，一方面是高高在上的正版软件价格，一方面是月薪只有几百元人民币的老百姓。在大伙还只是尚能温饱的情况下，谁会为了购买一套正版Windows 98花去一个月到二个月，甚至三，四个月的工资。

当然我们并不支持他的看法，但这也反映了大部分消费者的心态。在国人购买正版的能力远远低于正版软件的价格时，支持正版软件是否仅是一个口号？这是个值得正版厂商与国人关注的问题，来信谈谈你们对盗版的看法及对本栏目的期望。还是那句老话，你们才是它真正的主人。

真伪难辨（本次样品采集地：海淀区双清路书报摊）

产品名称：《龙珠》

外包装：纸盒纸质较好，画面印刷清晰。

配套手册：封面为彩色印刷，图像比较清晰，但里面内容印刷比较模糊。

碟片质量：较好

零售价：29元

仿真度：A级

综述：从外包装来看，这款产品做的已达到了以假乱真的地步了，让记者也跌破了眼镜，但此款游戏在使用中是利用PS模拟器运行PS游戏光盘，游戏包装、手册及光盘上均无日本TECMO公司的授权标志，另外游戏说明书印制粗糙，其游戏操作方法说明直接翻印PS游戏机操作手册。

据记者了解，对模拟器来说，ROM就是从游戏机中读取出来的游戏镜像文件，这种文件的存在形式就不被游戏的原出品公司所认可，只是在网络上提供给网友试玩，所以它作为正式出版物很是可疑。

产品名称：《生或死》



外包装：纸盒纸质较好，色彩鲜明。

配套手册：封面为彩色印刷，里面内容印刷不清晰，且内容介绍也不全面。

碟片质量：较好

零售价：28元

仿真度：A级

综述：此款游戏和上款为同一个出版社，外包装制作得很精美，但游戏程序中也利用了模拟器。



盗版猛于虎

产品名称：《网路三国黄金纪念版》

游戏类型：图形MUD　版本：光碟版

盗版上市时间：2000年1月 正版上市时间：2000年8月

正版价格：20元

评价描述：其实就是《网络三国》，《网路三国》是其在台湾销售的名称，此碟跟以前的《网络三国》没什么两样，不知为何要叫"黄金纪念版"？如果这款游戏还要买盗版就真是太不值了。今年一月号的《水晶宝盒》(大众软件CD)就附赠了《网络三国》的完整版，而且大众软件2001年第1期还赠送了每位读者7小时的免费帐号。如此多优惠你还要买盗版么？

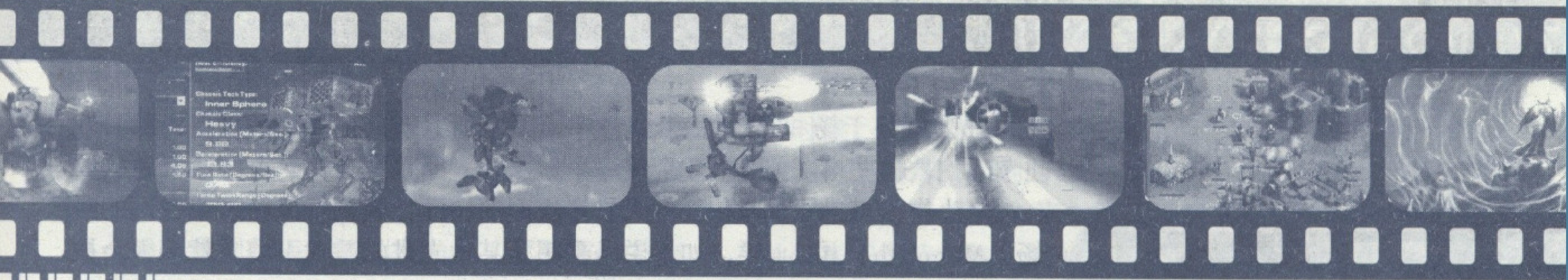
产品名称：《古墓丽影—最后的启示》

游戏类型：射击动作　版本：光碟版

盗版上市时间：2000年3月 正版上市时间：2000年3月

正版价格：38元

点评：需要玩家注意的是市面上的几种古墓丽影的碟太粗烂，很难读的。





随着国内玩家数量的增加和要求的不断提高，游戏公司已经在努力创新，力求完美，然而由于商业压力的存在，真正能让玩家们满意的作品仍然只是九牛一毛。于是许多知名的游戏制作公司稍有风吹草动就引得众多玩家翘首以盼，日思夜想。

《王权》（Majesty）这个原本以制作资料片为主的小组Cyberlore Studio首次开发的原创游戏，是一款构思奇特的作品。所谓《王权》者，就是万人之上的至尊帝王，而玩家们所需要做的就是在黑暗荒芜的未知领域中建立自己的帝国。也许你会认为剧情老套，然而它最有新意的地方却是你没有想到的：你无法直接控制你的作战单位。怎么样，是不是觉得有些挑战性了？

而由Fox Interactive 和 Monolith 联合为我们奉献的主视角动作射击游戏《无人永生》（No One Lives Forever）未经推出就已经广受好评，我想在这一点上还要好好谢谢成功饰演间谍的皮尔·布鲁斯南和汤姆·克鲁斯，正是由于他们这些活广告才让玩家对这部充当间谍的游戏充满兴趣，让玩家扮演一下007式的间谍，这也不失为一个不错的想法。

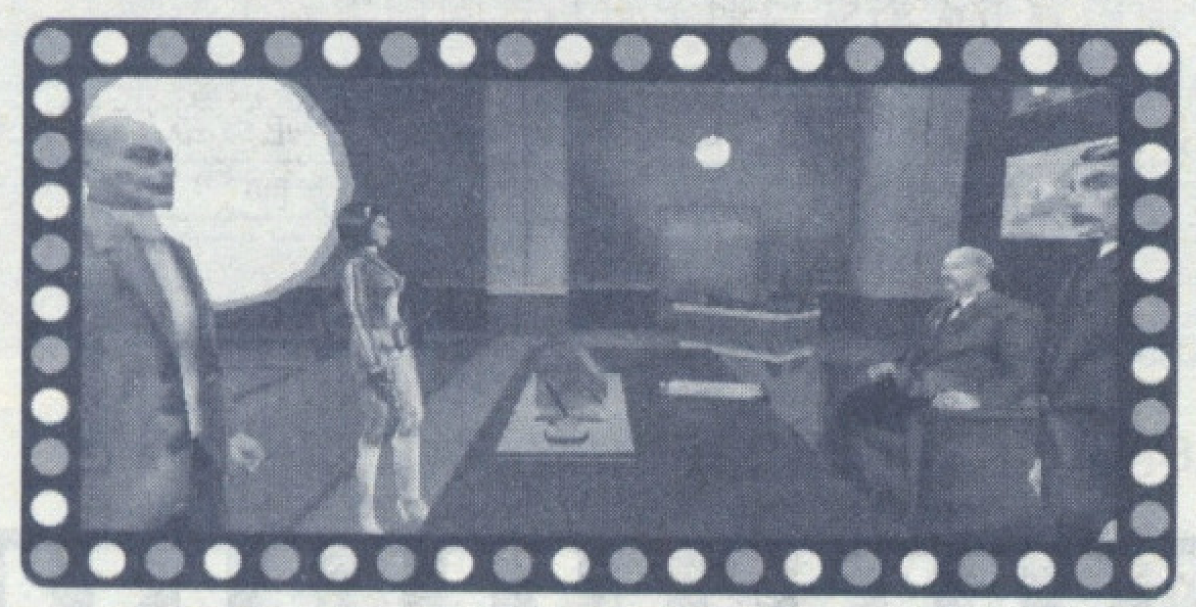
不知道为什么，但凡是电视剧的续集都不被人看好，不过在游戏界这就不是绝对的了，因为本期我们要介绍的《机甲战士Ⅳ——复仇》就是一个典型的例子。它在E3大展上一亮相，立刻引人注目，该系列已经相当出名，而本作更被人称为是“机械战斗类游戏的近乎完美之作”，可以想像它是怎样的一部游戏作品了。

看完这些介绍，是否觉得很刺激？这才是其中一部分呢！欲知详情，呵呵（别卖关子了!@#$%&*，好啦好啦）请看下文吧。

无人永生 No One Lives Forever

Monolith公司终于扬眉吐气了！这些年来，在动作游戏市场上Monolith公司始终徘徊在其他游戏公司的阴影里。尽管《血祭Ⅱ》和《升刚》都表现不错，但是与《半条命》和《虚幻锦标赛》相比，却好象不在同一个档次上。或许是经历了一番卧薪尝胆，如今Monolith公司全力推出的《无人永生》（No One Lives Forever）终于令自己挺直了腰板，着实火了一把，在国外游戏媒体及网站上好评如潮，成为了2000年最佳游戏的大热门。那么《无人永生》究竟有什么过人之处，竟然获得如此好评呢？下面就让我们来好好分析一下。

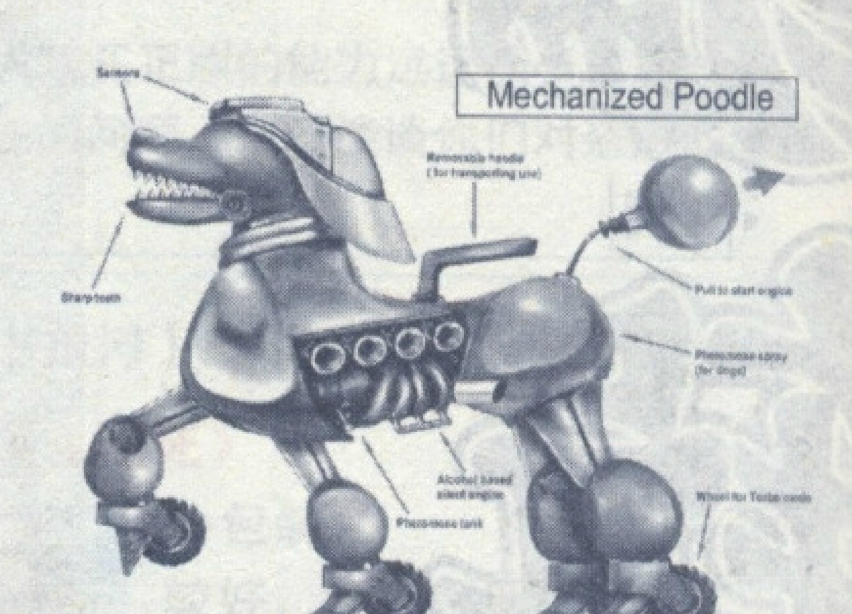
《无人永生》的故事很简单，在游戏中，玩家将扮演英国情报局中一个名叫Cate Archer的女间谍。然而，Cate Archer却是一个毫无经验的特工人员。只是因为在过去的10天中，情报局中的7名间谍先后被人杀死，尽管英国政府中的保守党对派出一个没有经验的特工进行调查工作觉得很勉强，但是事到如今也不得不依靠Cate Archer来调查事情的真相，找出卑鄙的幕后指使者。整个游戏中有很多的过场动画和对话，使玩家在进行游戏的时候，总能隐隐感觉到James Bond的影子，只不过这次是一个女007。



画面

《无人永生》是第一个使用LithTech 2.5引擎的游戏，这一点是人所共知的。如今各种各样的游戏引擎一个接一个地出现，而且都自称具有描绘细致的纹理和处理大量多边形的特性，因此每个新游戏推出的时候，如果说是采用了某种先进的游戏引擎，就多少会被玩家另眼相看。尽管《无人永生》也紧紧跟随了这股潮流，而且效果非常不错，但是从LithTech2.5引擎的角度来谈游戏的图形画面似乎过于死板了一些。所以，我们就从游戏给人的视觉效果来说，这样或许会更清楚明白一些。

首先说在游戏中可以看出有很多手绘的连续画面，而且这些画面连贯流畅，丝毫没有牵强堆凑的感觉。比如，开枪射击站在楼梯上的敌人，他中弹之后会从楼梯上翻滚下来；干掉站在天桥栏杆旁边的敌人，他死后会从天桥上坠落到地面上；一枪打中汽车的油箱，汽车就会爆炸，有时候还会翻到半空中；甚至还可以用钉枪将距离自己很近的敌人钉在墙上。所有这些动作画面都处理得非常出色，增加了《无人永生》的电影效果，使玩家在玩游戏的时候感觉就象是在观看一部间谍片。



其次谈谈游戏精彩的过场动画，这当然要归功于LithTech 2.5引擎。过场动画中每个角色的面部表情都制作得非常精细，而且角色的语言与口型相吻合，象真人演出的一样。另外，动画中敌人中弹的情形也非常有趣，晃动着、扭曲着以几种不同的方式倒地。由于攻击一个人身体的不同部位，会造成不同程度的伤害，例如，子弹击中头部要比打中躯体或四肢所造成的伤害大得多，而且暗

中偷袭也比正面激战更具杀伤力，因此当游戏中的敌人受到不同方式的攻击之后，在动画中就会表现出不同的中弹姿势。例如，出其不意地攻击一个卫兵，就会看到他一头栽倒在地上，尽管有些夸张，



不过确实有着强烈的电影效果。

接下来说说游戏中的室内氛围和室外氛围。本来不想提LithTech2.5引擎，不过这个游戏引擎的确非常出色，不但适合渲染黑暗难辨的室内场景，而且适合渲染光亮的室外场景，并且能够将很多种不同颜色合理地融合在一起，而不是单纯夸张地突出某种色调。使得通过该引擎处理出来的游戏画面既不单调，又非华而不实，让人感觉非常得体。游戏中的场景范围非常大，从地下基地到办公大楼，到白雪覆盖的阿尔卑斯山，再到沉没于海底的货船，所有场景中都设置了随机的物品，室内场景给人一种房间中确实有人居住的感觉，而室外场景则令人心胸开阔，两者之间的差别非常明显。

声效

除了画面以外，《无人永生》的声音效果也制作得极为出色，还是那句话，感觉就象是在看电



影。子弹出膛的声音，子弹撞击到障碍物后弹射的声音以及各种爆炸的声音，都非常逼真。尤其是在某些小的方面，更是处理得非常细致。比如在潜水的时候，会听到汩汩的水流不断碰击耳鼓的声音；从飞机上坠落空中的时候，会听到疾风在耳边吹过的声音。另外，游戏中的音乐不但动听，而且很好地烘托了游戏气氛。例如，在敌人毫无察觉的情况下潜行靠近的时候，音乐节奏非常缓慢，有时候甚至停了下来；一旦被敌人发现，音乐节奏立刻加快，而且与随之而来的战斗节拍相吻合，增加了紧张气氛。

《无人永生》中的对白是英文，有的玩家听起来可能会感觉困难一些。不过，单从配音的角度来说，《无人永生》中的对白配音是非常精彩的。倘若有一天《无人永生》被汉化，到时候听着英文对白，看着中文字幕来玩这个游戏，感觉一定会更好。

人工智能

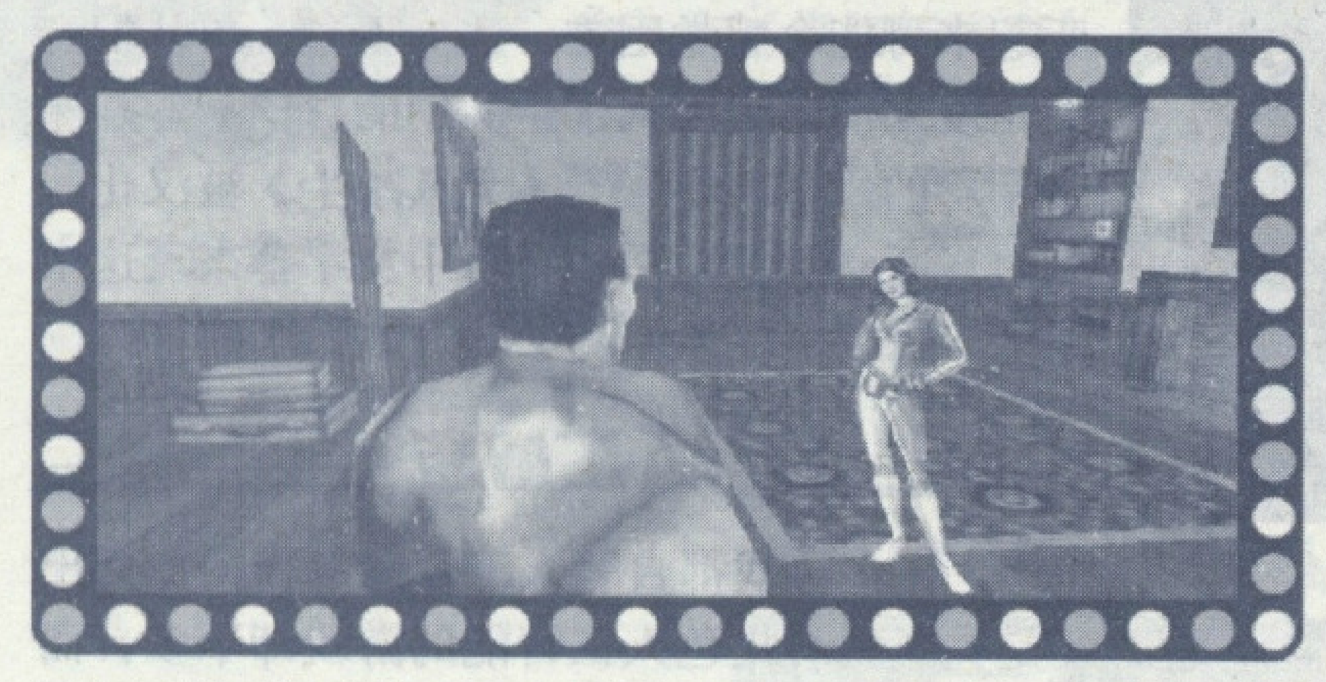
如今，很多游戏都自夸人工智能制作得如何出色，但是真正具有出色人工智能的游戏却不多，而《无人永生》则是这些为数不多的游戏中的一个。因为在游戏中，玩家很容易就会发现敌人对自己周围发生的事情非常敏感。比如，当Cate将一具敌人的尸体留在不恰当的位置，其他敌人经过的时候就会俯下身去检查死尸；而当Cate从敌人的警犬身边经过，如果警犬狂吠，敌人立刻就会开枪射击，毫不含糊。另外，敌人在战斗的时候也表现得非常聪明，如果第一枪没有打中目标，敌人或者猛烈还击，或者迅速逃开，或者躲到掩体后面。有时候在激烈的枪战中，敌人经常不时地从藏身之处跳出来，打上一两枪之后，又重新躲起来。而当Cate躲在一根柱子或一面墙壁后面向敌人射击的时候，敌人竟然会寻找最佳射击角度来进行攻击，这真是令人吃惊。

除了上面所说的两点之外，《无人永生》在人工智能方面还有一个出色之处就是经常鸣叫的警报。在游戏中，如果被探照灯照到，警报会响；如果让敌人发现尸体，警报会响；如果放走了受伤的敌人，警报也会响（当然是这个敌人拉响的）。

可想而知，警报响起之后的情形会是什么样子，整个基地的敌人都会出动巡查，虽然Cate能够干掉一些敌人，但是如果10个端着AK－47全自动步枪的敌人跑过来，对付起来就非常困难了。因此，在游戏中Cate最好不要轻举妄动，要学会运用自己的聪明才智，小心翼翼地行动，耐心地消灭一个又一个的敌人，完成自己的任务。

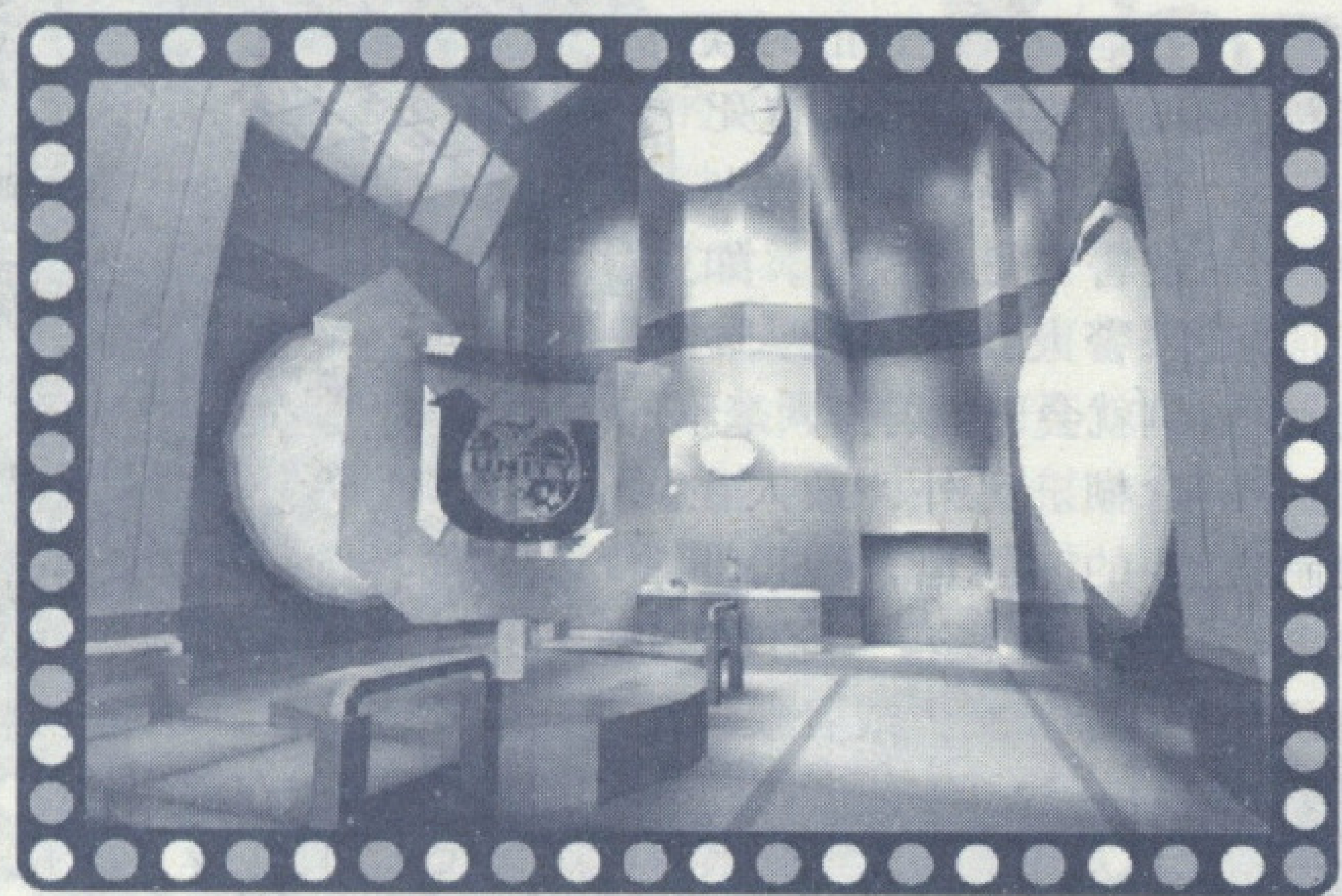
任务

前面我们说过了《无人永生》的画面、声效和AI，



现在我们谈谈《无人永生》的可玩性。因为单是画面好、声效好和AI好，还不能算是一款真正优秀的游戏，游戏的可玩性在很大程度上影响着游戏的整体水平。对于《无人永生》来说，游戏中的任务非常具有创新性，因此它的可玩性是勿容质疑的。

如今，在很多动作游戏中都遵循“找到钥匙，打开



房门”这样一个模式，然后再一路冲杀，消灭大批的敌人。尽管《无人永生》也没有摆脱这个模式，但是在某些关卡中必须要动过脑筋之后才能过关，比如如何躲过监视系统、警卫以及警犬，单凭打打杀杀绝对不行。有时候还要与其他部门的特工打交道，审讯嫌疑犯以及使用从总部带出来的秘密武器，如口红手雷、化尸粉以及太阳镜摄像机等。

其实，《无人永生》最初的任务就非常有特色。在一个比较独特的环境中，Cate手持装有消音器的来福枪站在窗户旁边，一边注视着美国大使的行踪，一边干掉想要刺杀大使的恐怖分子，同时还不能让大使和其他官员有所察觉。接下来随着游戏的进行，更加紧张刺激的任务不断出现在Cate面前。比如，Cate在大西洋海底探查一艘沉没的货轮时，一边要躲避鲨鱼的攻击，一边还要对付手持鱼枪的敌人；当Cate从燃烧的喷气客机中跳出，身上却没有携带降落伞的时候，必须在下落的过程中抢过敌人的降落伞，同时还要躲避敌人的射击。这些任务对于Cate来说都



是极大的挑战，可正是这些极具挑战性的任务，才使得《无人永生》变得更为精彩，也令我们不得不赞叹游戏设计者的丰富想象力。

总的来说，《无人永生》是一款极具吸引力的游戏。在20多个小时的游戏过程中，体验了一次女007的冒险行动，感觉不同寻常。如果哪位玩家少年时曾有过当特工人员的梦想，那么就试试《无人永生》，或许能够夙愿得偿。

◆ 天津　奥杰

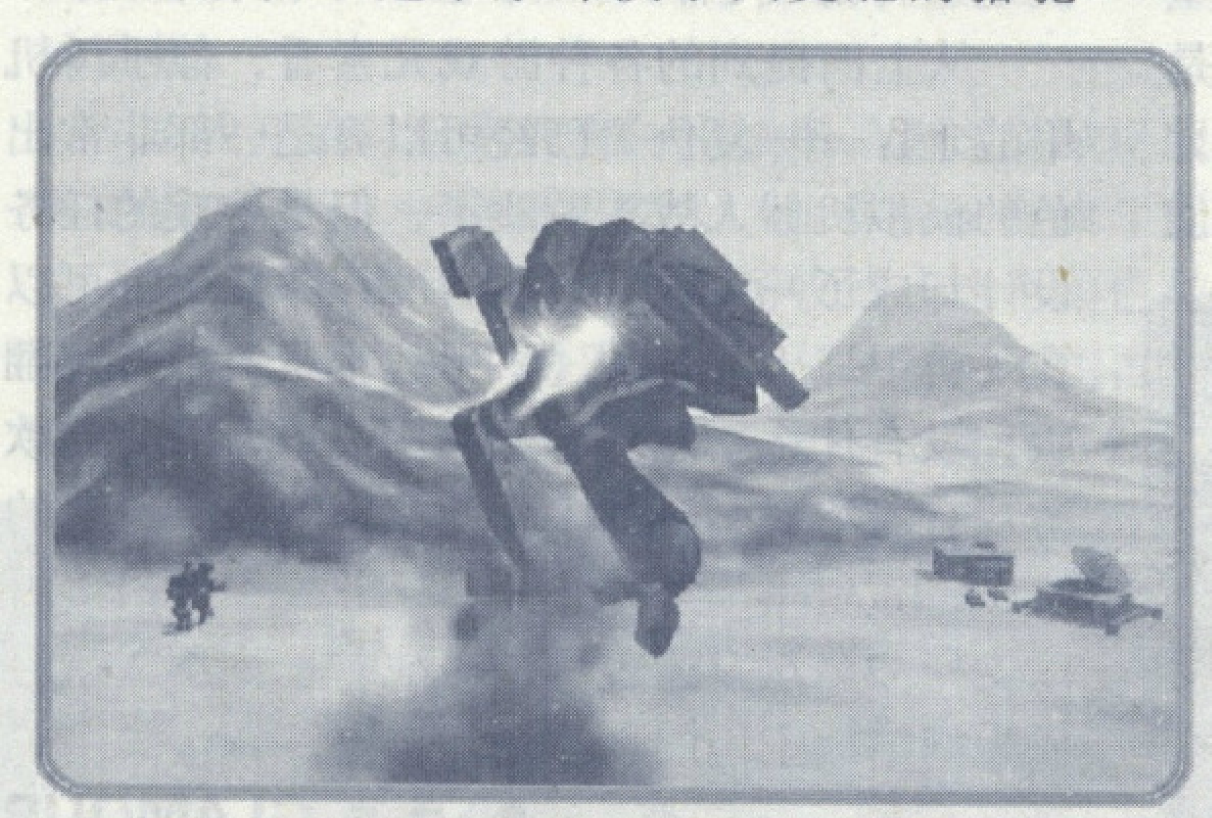
86

制作	Monolith
发行	Fox Interactive
载体	CD×2
类型	主视角射击
语言	英文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

机甲战士Ⅳ 复仇

MECH WARRIOR 4 Vengeance

1995年，由Zipper Interactive推出的模拟机器人对战游戏《机甲战士Ⅱ》一扫第一代产品的平淡无奇，用精美的图像设计和真实的战斗模拟抓住了众多玩家的心，成为了模拟幻想类机器人对战游戏中的王者。时隔4年之后推出的《机甲战士Ⅲ》虽然已经风光不再，但是看在Interactive和FASA授权的份上还有些“瘦死的骆驼比马大”的味道，仍然被看作是机甲战斗类游戏中的大哥大，但此后业界一直没有《机甲战士》系列游戏的后文。直到2000年11月，《机甲战士Ⅳ——复仇》（MechWarrior 4: Vengeance）突然出现在大家面前，不过东家却换了只更肥的骆驼——Microsoft。《机甲战士》系列游戏的老玩家发现《机甲战士Ⅳ——复仇》增加了许多令人惊喜的元素——包括更加精细的图像设计、个性化的用户自定义系统、灵活的操作模式以及更加丰富的多人对战模式等等。时隔5年之后，《机甲战士》系列开始了又一轮对模拟机器人游戏王座的角逐。



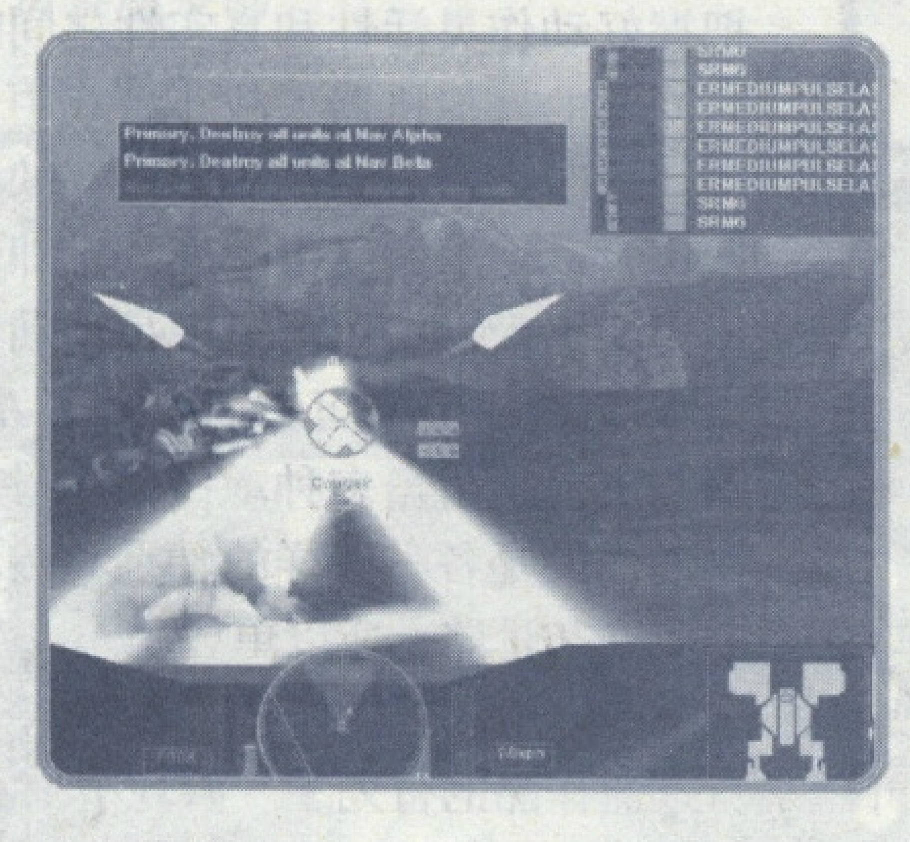
《机甲战士》系列描述了一个内战纷呈的未来世界。在这里进行的主要是内半球人类和其他宗派势力之间的混战，战斗在最前线的战士是一些进行了神经移植的、具有部分人类特点的机器装置，它们被称为是“机甲战士”。和大多数的欧美游戏作品类似，《机甲战士Ⅳ》对故事情节并没有着墨太多，只在头尾和各个关卡之间用动画简单描述了故事的发展，而且剧情似乎非常老套，实在不值得在这里浪费太多的空间。

一直以来，《机甲战士》系列最值得骄傲的地方就是游戏中出色的图像设计，《机甲战士Ⅱ》那种半球形的3D图形至今还让玩家们津津乐道。Microsoft的加盟，让《机甲战士Ⅳ》更有了骄傲的资本。在《机甲战士Ⅳ》中，视觉效果上的最大改进应该算是各种机甲装置的动作，玩家可以清楚地看到机器人在做出各种动作时身体各个关节的运动情况，机器人臂部的球形关节使它们的动作更加灵活，但同时各个关节的动作又非常合理和可信，让你感觉它们确确实实只是一些冷冰冰的机械装置。做到这一点实在是不容易，在写实性的模拟射击和战斗游戏中，制作者们可以完全凭借先进的动作捕捉技术来获得最逼真的人物动作效果，而幻想类的机甲类战斗游戏则需要制作者把握好动作灵活性和真实性之间的微妙关系。在其它同类的模拟机器人战斗游戏中，有的机器人动作太“软”，根本感觉不到丝毫的金属性，毫无真实感可言；另一些又太“硬”，即使最有耐心的玩家也无法忍受那些机器人呆板的动作。而在《机甲战士Ⅳ》中，玩家可以操纵机甲战士做出跑动、跳跃、飞行、射击多种动作，同时又能感觉到做出这些动作的是各种各样的轴承和传动装置而不是人类的肌肉和骨骼，所以单凭动作设计，这个游戏就已经可以跻身一流作品的行列了。游戏中的武器爆炸效果同样非常出色，激光和导弹的飞行轨迹都刻画得惟妙惟肖，所有机甲战士身体上的不同部位被击中后都有不同的损坏效果，自己的机甲战士被击中后，你可以清楚地看到碎裂开四散而飞的机器手臂和机械关节。此外游戏中的任务场景也更加丰富多样，让玩家充分感受到游戏中那种悲凉肃杀的末世氛围。遗憾的是有些场景在真实性上似乎反而有些倒退，各种地形条件的空间效应似乎也不怎么明

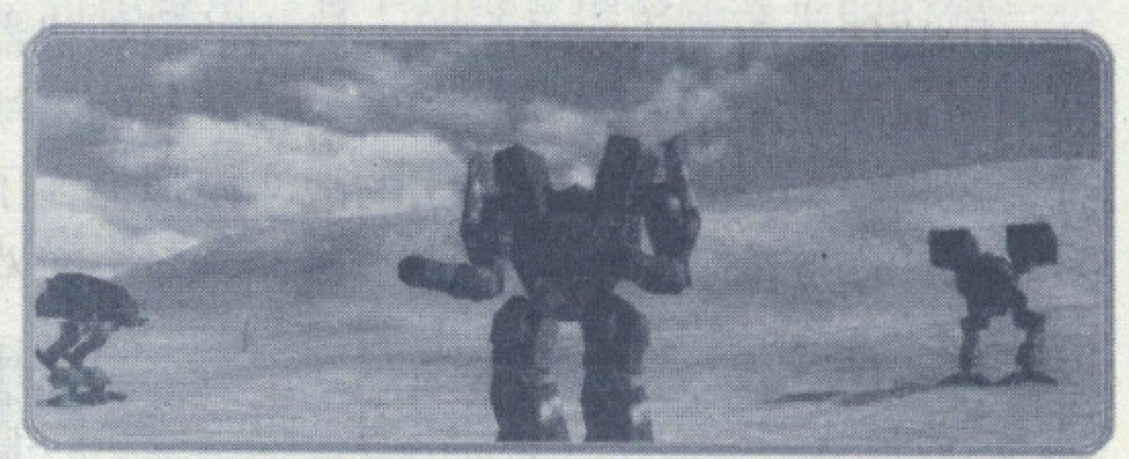
显，虽然是3D的场景，但是给人的感觉仍然象是在一个二维的平面上进行战斗一样。

游戏的音效同样是塑造真实战斗氛围的重要因素，在《机甲战士Ⅳ》中，给人印象最深的就是那些重达几十吨的庞然大物在陆地上行走时由远及近的轰轰脚步声，玩家甚至可以通过脚步声来分辨将要出现在眼前的会是哪种类型的机器人，而不同的武器在发射和命中目标时发出的声音也经过了特别的细化，让玩家充分体会真实的战场感觉。

再来看看游戏的内容，在《机甲战士Ⅳ》中，制作者设计了比前几代更多的机甲战士供玩家选择，而且不同类型的机甲在武器配备、性能、护甲、重量以及机动性等方面都有非常显著的区别，需要玩家根据不同的任务做出适当的兵力配置。在新一代的机甲战士中，轻型的机器人比重有所增加，在总共21种机器人中有8种是重量大约只有30吨的机甲战士，它们机动性能非常好，武器系统和防护装甲比较薄弱，主要在战场中担当侦察、支援等任务。尽管玩家有了更多的选择，但是在战斗过程中最实用的似乎仍然是MadCat（疯猫），看来其他类型的机器人又要充当摆设了，幸好制作者们聪明地设计了一个出色的用户自定义系统。



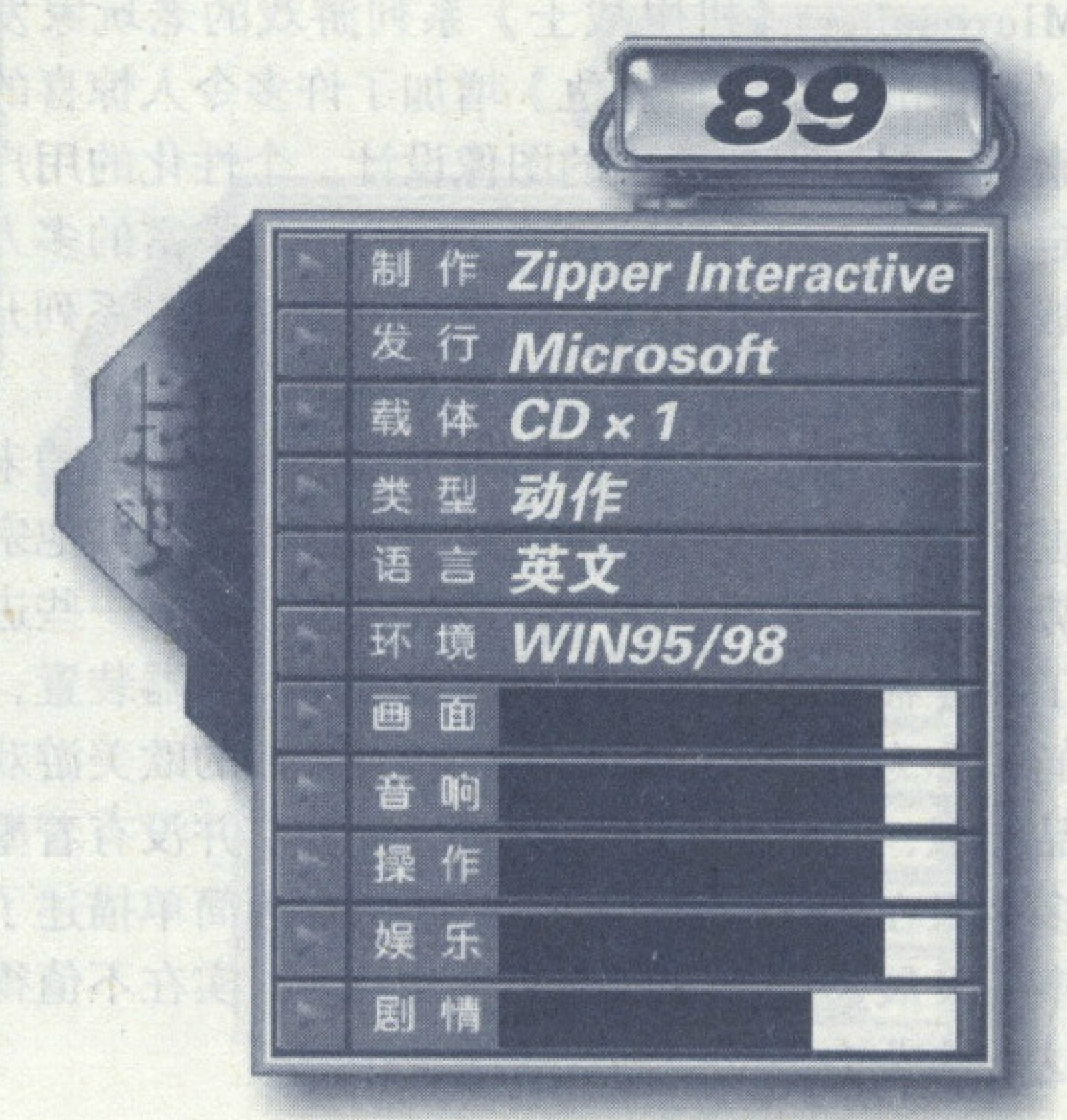
这个自定义系统无疑应该是《机甲战士》系列中最具有革命意义的设计，在一个被称为“Mech Lab（机甲研究室）”的界面中，玩家可以清楚地看到机甲的各种属性，并根据需要为机甲增加各种装备，从反导弹装置到跳跃引擎，还可以为机甲的不同部位布置不同程度的防护装甲。通过这样的设计，玩家完全可以把一个防护力量薄弱的轻型机甲改装成为重装机甲，也可以让笨重的重型机甲跑得更快，跳得更高，不过机甲的各种性能都相互关联，增加某一项性能必然会牺牲其他一项或者几项性能，所以要求玩家根据任务和机甲的类型来进行灵活的改进。在这个系统中最关键的应该算是对武器系统的配置，由于每一个机甲可以携带的武器和弹药总量是一定的，所以不可能在执行每一个任务时都把所有的装备带上，因此玩家不得不根据任务需要来仔细考虑需要携带的武器装备。这个系统的操作界面非常体贴玩家，只需简单地拖放就可以完成，方便玩家把注意力集中在对装备的选择上。



从《机甲战士Ⅱ》开始，这个系列游戏给人的感觉就更象是一个街机上的模拟射击游戏，这样的感觉很大程度上来自游戏的操控。但是这样的状态在《机甲战士Ⅳ》中终于有了改变，大多数的玩家都会感觉用鼠标就可以方便地进行游戏了。

从上面提到的各种游戏元素看，似乎《机甲战士Ⅳ——复仇》已经可以算是一部非常出色的模拟机器人战斗游戏了，但是游戏的任务设计却成了一大败笔。所有的任务几乎都可以在《机甲战士Ⅱ》和《机甲战士Ⅲ》中找到翻版，没有什么新意。不过不用失望，因为这款游戏有着绝对刺激的多人游戏模式，从经典的“Deathmatch”到合作完成任务等等，最多可以支持32名玩家通过网络对战，也许不久就会成为网络战士们的新宠了。

◆ **北京 GLAMOUR**



你是否曾幻想成为一位王者，统领传说中的武士游侠、勇者巫师开疆拓土，攻城掠地？你是否曾想过要建立一个强大的王国，经济繁荣、科技发达，成为传说中的亚特兰提斯，梦想中的香格里拉？有一个游戏可以满足你这种战争和经营的愿望，它就是策略模拟类游戏《王权》。



其实，《王权》是部较为另类的游戏，它不仅是一部虚拟王国的模拟经营游戏，还是一部即时策略游戏，玩家要修建各种各样的建筑，进行生产和从事科技研究，扩大军事力量抵御外来的侵袭，同时也要探索这个世界的未知角落，发现偏安一隅的敌人并给以痛击，以扩大王国的版图。

集权中心 金钱命脉

城堡是王国的总部，是军事力量和集权中心，同时国库也建在这里。玩家可以在此发出各种指令，也可以看到你各个单元的统计资料。

游戏开始时玩家拥有一座城堡，为这座城堡服务的有3类人，一类是收税人，他本身没有战斗能力，拎着钱袋到各个村庄、市场收钱，这个角色类似于往常战略游戏中的采矿车，只是这回不用再挖矿和建厂了，只要派收税人到处转一转就有钱花



了，收上来的钱最后交回城堡来充实国库，玩家可以调整他每次收钱的数量，如果设得过多半路上遇到敌人袭击会有所损失，如太少则会降低收钱的效率。在游戏中建任何东西都需要钱，征募不同的职业军人也要有一定的费用，因此金钱在游戏中扮演着非常重要的角色，它是最基本的资源，也是国家发展的命脉。

还有一类是工人（也可称做农夫），是建设者，共分为男女两种，所有的公会、集市和哨塔等都是由工人来完成的，他们没有战斗能力且防御能力较弱。因此不要离城堡太远，以防遭遇意外。最后一类为城堡服务的是宫殿武士，是用来保护城堡安全的兵种。在游戏一开始并没有宫殿武士，当升到二级的时候才会看到。

在游戏中，城堡是最重要的建筑，一旦被摧毁就意味着国家的灭亡，因此要全力为它升级，提高防御力。在城堡中共有4大菜单，一是状态菜单，在里面可以看到国家所有的财富报表；还有一项重要的指标是国家危亡系数，如果数值较大，那么离亡国也就不远了。二是建设指令，它会列出目前可修建的项目，这些项目会根据发展程度陆续增加。三是单元统计，里面可以查到所有士兵的健康情况、建筑的等级情况等。四是赏金指令，可以对手下指定行动目标。

职业公会 赏金英雄

作为一个国家的君主，玩家在开始要兴建各个职业的公会，有了它才可以招募到最基本的武士、巫师、勘探者，这是保卫王国和扩张领土的基本力量。这些兵种被称为英雄，每一个公会可容纳一定数量的英雄，当数额满员时公会不能再募集成员，除非有成员在战斗中死掉。除了有募集功能外，它还是成员受伤后的休息之所。

武士是武士公会征募的最基本兵种，每个公会最多可容纳4名，在战斗中他们会自动出击，当国家和平的时候他们会返回公会休息，同时打磨自已的刀剑，如果玩家愿意也可以用召集命令让武士迅速返回所属的公会。巫师的能力是很强大的，即使最低级的魔法也很有效，因此在国家建设中巫师公会是必不可少的。巫师只能长距离攻击，怪物如果近身攻击，巫师就会很危险了。勘探者是国家的耳目，他们身上没有过多的装甲，可以迅捷地游走未被开发的领域，热衷于寻找传说中的知识和宝藏。

侏儒是体态矮小结实的勇士，拥有过人的智慧和建造能力，可以制造出自动开火的投石车保护国家，在国家中他们的机械和冶金技术是无可比拟的。精灵擅使弓箭，可以保护工人安全地从事生



产，他们也是一个喜欢游手好闲的种族，如果你还建立了小偷公会，那么他们会和小偷一起建立赌场对其他职业的人们开放，当然赌场是免税的，国家不会有什么收入，但大家都Happy也是好事一件。

其它的职业还有很多，如野蛮人、医士、祭司、僧侣等等，游戏中总共拥有近20种职业，每一种都有独特的属性。

游戏中主要的场所有铁匠铺、商栈、集市、旅馆和图书馆。其中铁匠铺主要用来改良武士的武器和装甲，当你的铁匠铺发展较好时，会吸引附近的侏儒加入你的王国，利用他们独特的机械技能来提高军队的作战能力。建设商栈是繁荣经济的途径，它可以刺激国内的贸易。集市给武士提供各样的药剂和道具，当武士受伤后会自觉到集市购买所需的道具，疗伤和修复装甲，而且集市还可以增加税收。旅馆是恢复冒险者体力的地方，玩家一般要在国境周边建设旅馆以备旅人安歇。图书馆是巫师学习知识的地方，用它可以成功地研究出更多的魔法，在游戏中最多可研究22种魔法，有攻击、特殊和恢复3大类。

凶禽猛兽 怪物博览

要建造一个王国并不是一件轻松的事，Ardania大陆上到处是未驯服的种族和怪兽，他们经常在树林和沙地里出没。因此，做为一个君主，需要随时准备应付攻击，当然收拾这些怪物的最好方法是先了解一下它们的习性。



飞龙是一种可以喷射火焰、攻击力强大的怪物，有较强的护甲。森林女神在树林里活动，传说她们擅于诱捕人类，然后将他们残杀，以祭奉她们的主神。游戏中的老鼠也很可怕，不仅体态硕大，行动也很快捷，它们通过人类城镇的下水道四处作乱。除此之外，在下水道还有一种老鼠人，会攻击工人或拆城镇的建筑。蜘蛛经常活动在废墟和森林中，要小心它们的行迹，因为被咬上是会中毒的。小鬼是一种仇恨人类的种族，它们经常潜伏在路上攻击旅客或商队，让你的国家不得安宁。鹰身女妖也是讨厌的怪物，多在废墟和沼泽地出没。水母有较强的反魔法能力，经常会袭击落单的人类。牛头怪是一种体态巨大的敌人，它们突出的是破坏能力，如果几只汇集在一起，稍顷就会将一栋房子拆得满地狼藉。石巨人是巫师创造出来的怪物，它们



也是拆屋专家，还好它们的移动速度很慢。

此外，游戏中常见的还有骨架、狼人、蛇神等怪物，他们也具有独特的智能和个性。

运筹帷幄 决胜千里

在《王权》中玩家并不象往常那样，直接用鼠标来圈住士兵攻击目标，这个游戏中所有职业的单元都有自己的个性和行为，每一个职业人员有一定的感知范围，能够自已调整下一步的行动，比如说敌人的恶灵战士攻过来，附近的武士会自觉地上前抵挡；当战斗中的武士受伤时，后面的魔法师会自觉地为他们补血疗伤。即使没有魔法师，他们也会自已到市集上购买护甲和道具，或者走到旅馆去休息疗伤。当建筑物受损时城堡里的工人会自动上前修补，这一切都不用玩家来操心。

王国里的每个兵种都可以升级，根据战斗经验积累点数，到了一定的点数会自动升级，不同等级的武士在战斗中会有不同的智能表现。

所以说，玩家不能直接控制具体的士兵，但可以用策略手段去影响他们。不过，玩家要迅速达成一定的战略意图，还有另外的方法来实现，所谓重赏之下必有勇夫，利用游戏中的赏金系统就可以轻松办到了。游戏里利用旗帜来设定行动目标，每次插旗时可以设定赏金数量，将探测旗插到未知领域，那些勘探者就会朝那个方向汇聚探测，将攻击旗插到敌人的城堡上，武士和魔法师会朝那个地点展开攻击，而行动的具体过程不是玩家可以干预的。任务一旦完成，玩家会从国库里支付所许诺的金钱，英雄们会自已决定支配这些钱财，也有一部分资金会上交到所属的公会，这样收税人可以将它们回笼到国库里。

除此之外玩家可以通过魔法来对战争发生作用，游戏中可以研发出20多种魔法，当我方人马损伤的时候可以用魔法给他们加强防护，也可以给他们补血，当然也可以用闪电等魔法直接攻击敌人，只要每次施展魔法都要花钱，要玩家的国库充实才可以频繁使用。

自由战士 常玩常新

游戏的单人关卡任务是固定的，有的时候在一个关卡会有几个小任务，这些小任务是非线性的，玩家相对拥有很大的自由性，只是每关的地图和目标地点会稍有变化，既使是同一个关卡，玩家每一次玩的任务目标也会有所变化，这样整个游戏就会常玩常新了。

除了单人任务外，游戏还提供一种自由任务的玩法，玩家可在自动生成的地图上建立王国，在连线模式上也是这样，不同的是地图上会有两大王国的势力，武士或是巫师不再属于一方，而是谁有钱就给谁卖命，有所区别的是君主不同，只要你有钱就可以将攻击旗帜插到任何地方，雇佣相应的兵种来完成任务。

《王权》的图形效果相当不错，几十种职

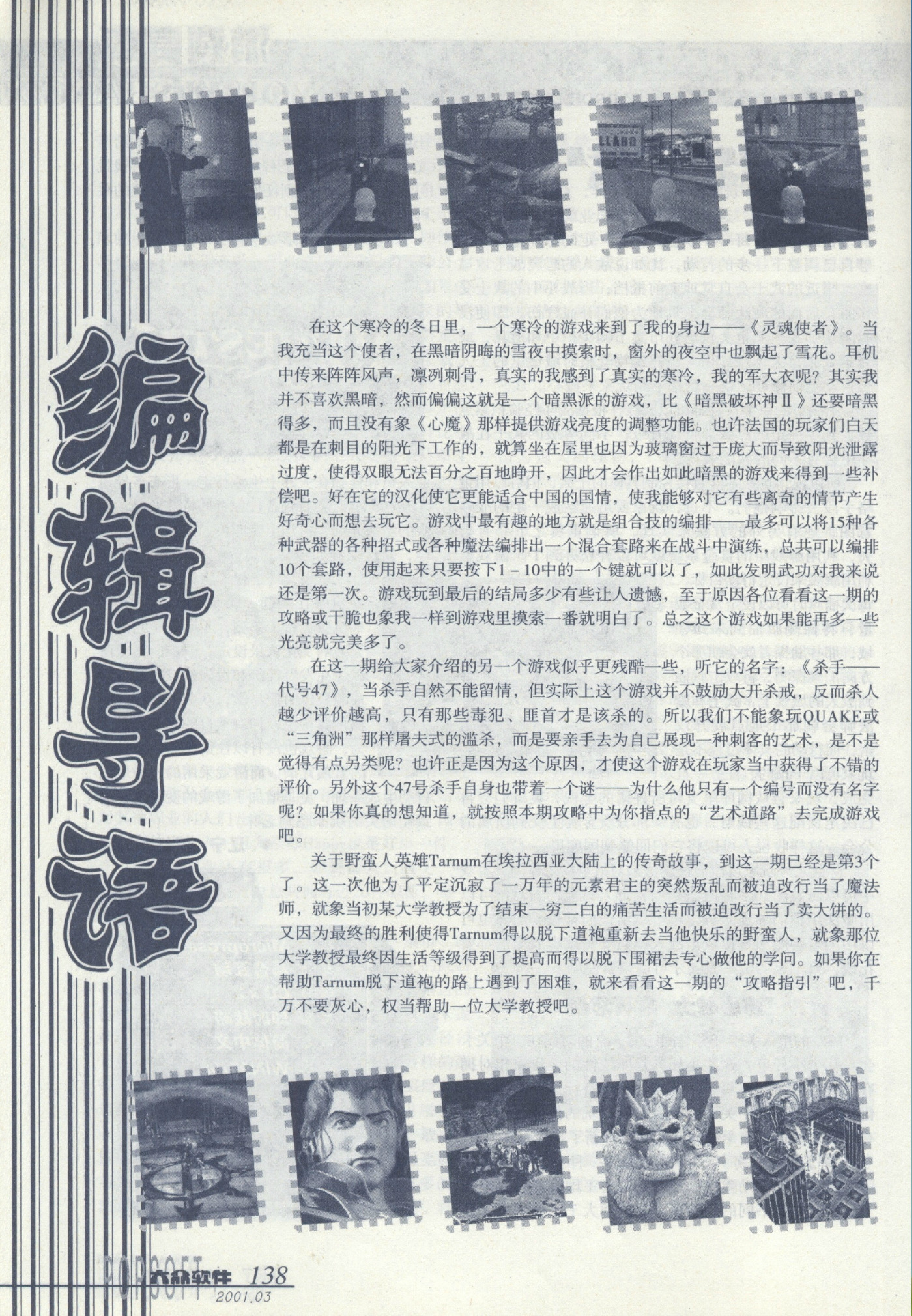


业人员和怪物在大陆上生活行走，形态各异，尤其在交战时会看到各种惊奇的特殊效果，耀眼的魔法光焰，再加上嘶叫声、撞击声、爆裂声，使玩家恍如身临其境。

总之，《王权》将策略与模拟很好地融在一起，类似于《文明》和《凯撒大帝》系列，不同的是它没有太多的文化背景设定，玩家的精力可以放在发展经济和设施建设上面。游戏的操作简便易学，众多的职业和怪物各具特色，拥有独自的判断力和行为，游戏也没有以往策略和模拟游戏的繁琐冗杂。而游戏采用的任务地图自动生成系统，更是增加了游戏的变化性，不致使通关的玩家感到乏味。

◆ 辽宁 枫红一刀流





编辑导语

在这个寒冷的冬日里，一个寒冷的游戏来到了我的身边——《灵魂使者》。当我充当这个使者，在黑暗阴晦的雪夜中摸索时，窗外的夜空中也飘起了雪花。耳机中传来阵阵风声，凛冽刺骨，真实的我感到了真实的寒冷，我的军大衣呢？其实我并不喜欢黑暗，然而偏偏这就是一个暗黑派的游戏，比《暗黑破坏神Ⅱ》还要暗黑得多，而且没有象《心魔》那样提供游戏亮度的调整功能。也许法国的玩家们白天都是在刺目的阳光下工作的，就算坐在屋里也因为玻璃窗过于庞大而导致阳光泄露过度，使得双眼无法百分之百地睁开，因此才会作出如此暗黑的游戏来得到一些补偿吧。好在它的汉化使它更能适合中国的国情，使我能够对它有些离奇的情节产生好奇心而想去玩它。游戏中最有趣的地方就是组合技的编排——最多可以将15种各种武器的各种招式或各种魔法编排出一个混合套路来在战斗中演练，总共可以编排10个套路，使用起来只要按下1－10中的一个键就可以了，如此发明武功对我来说还是第一次。游戏玩到最后的结局多少有些让人遗憾，至于原因各位看看这一期的攻略或干脆也象我一样到游戏里摸索一番就明白了。总之这个游戏如果能再多一些光亮就完美多了。

在这一期给大家介绍的另一个游戏似乎更残酷一些，听它的名字：《杀手——代号47》，当杀手自然不能留情，但实际上这个游戏并不鼓励大开杀戒，反而杀人越少评价越高，只有那些毒犯、匪首才是该杀的。所以我们不能象玩QUAKE或“三角洲”那样屠夫式的滥杀，而是要亲手去为自己展现一种刺客的艺术，是不是觉得有点另类呢？也许正是因为这个原因，才使这个游戏在玩家当中获得了不错的评价。另外这个47号杀手自身也带着一个谜——为什么他只有一个编号而没有名字呢？如果你真的想知道，就按照本期攻略中为你指点的“艺术道路”去完成游戏吧。

关于野蛮人英雄Tarnum在埃拉西亚大陆上的传奇故事，到这一期已经是第3个了。这一次他为了平定沉寂了一万年的元素君主的突然叛乱而被迫改行当了魔法师，就象当初某大学教授为了结束一穷二白的痛苦生活而被迫改行当了卖大饼的。又因为最终的胜利使得Tarnum得以脱下道袍重新去当他快乐的野蛮人，就象那位大学教授最终因生活等级得到了提高而得以脱下围裙去专心做他的学问。如果你在帮助Tarnum脱下道袍的路上遇到了困难，就来看看这一期的“攻略指引”吧，千万不要灰心，权当帮助一位大学教授吧。



操作简介：

本游戏的控制键相当多，提供了两套默认操作键位，一套是以右边的数字键盘为主，另一套类似FPS游戏，以键盘左边的一些键位为主，下面列出游戏默认的操作键位：

Num 8（或W）：跑；跑的时候只能用鼠标控制方向，不能再按其他方向键

Num 5（或S）：向前；在望远镜和狙击模式中可放大倍数

Num 2（或X）：后退；在望远镜和狙击模式中可缩小倍数

Num 1（或Z）：左平移

Num 3（或C）：右平移

Num 4（或A）：向左转

Num 6（或D）：向右转

Num 7（或Q）：向左侧身

Num 9（或E）：向右侧身

Num +（或4）：下蹲

Num /（或3）：转换视角

Num –（或F）：扔掉物品

Num *（或2）：使用望远镜

Num Enter（或空格键）：动作

Ins（或R）：收起手中的物品

Home（或1）：装弹

End（或Tab）：转换射击模式

PgUp（或G）：下一件物品，或下一个任务选项

PgDn（或T）：上一件物品，或上一个任务选项

鼠标左键：开火，使用手中的物品

鼠标右键：开启动作指示，比如在门口点击右键，会出现选项栏，可以选择开门或取消

M：打开地图，地图上绿色的圆圈表示自己的位置，蓝色圆圈是你的汽车的位置（也就是脱离点）

F1：打开全部任务资料

F2：打开任务指示

Shift+Esc：重新开始本关任务

任务界面简介：

每次的任务都是通过电脑传达给你的，点击电脑屏幕上的回车键，可以了解更多资料。最重要的资料——包括刺杀目标的简介、照片以及地



图，一定要仔细研究。在地图界面中，点击放大镜可以放大或缩小地图，点击手的符号可以移动地图。最后会有一个武器购买界面，一般来说，默认的武器都是最佳选择，你最多再买些子弹就是了。

训练任务：越狱

一个神秘的声音将你唤醒，根据他的指示前进，在左边的椅子上看到一套衣服，把它换上。出门以后，再进入对面的门口。走到栏杆边，按住前进键即可翻过它。对着右边的梯子按住向前键，登上铁架子。走到铁架子尽头，按住向前，自动翻越到对面的铁架子上。离开铁架子，跳到下面的坑里，再从梯子爬上去，到达铁丝网的另外一边。开门过去，进入右边的电梯。对着电梯按钮点鼠标右键，然后选择

Basement3。

到达下面一层，离开电梯，进入右边的门。在左边的桌子上拿起匕首，对着屋子中间的假人刺几刀，体会一下不同位置动作上的不同。然后再拿起



旁边的钢丝，从后面接近假人，用钢丝勒倒它。熟练掌握这2种武器后，进入另外一边的门口，在箱子上看到3支手枪。凭自己喜欢拿起1支，也可以双手各拿1支，别忘了拣子弹，然后在旁边的射击场练习。本游戏弹着点偏离准星的现象非常严重，慢慢适应吧。练习好了之后，进入射击场对面的门口。从箱子上拿到MP5或乌兹冲锋枪及子弹以后，进入右边的练习场。红色靶子为敌人，蓝色靶子是自己人，不要打错了。通过练习场后，在另外一边呼叫电梯。进入电梯后，按一下按钮选择上边的那个"Basement3"。

离开电梯到达另外一个射击场，这里有3种武器



——霰弹枪、AK103突击步枪和狙击步枪，它们的射程依顺序由近到远。AK103突击步枪有连发和单发选择。使用狙击步枪时，第一次按鼠标右键即可进入瞄准镜视角。本游戏的狙击步枪瞄准非常困难，准星随呼吸上下移动得很厉害，而且需要注意的是，要用准星中2条红线交叉的地方瞄准目标，而不是那个尖端。

熟悉这3种枪械后，拿起一支自己喜欢的武器，进入左边的门口，搭电梯到Basement1。打死走廊里巡逻的卫兵，走过去换上他的衣服。收起手中的武器，进入左边的门口。如果被卫兵打倒，就只能从头开始了。

铁门外的卫兵会为你开门，出门后等他坐下，再选择你喜欢的方式杀死他，再换上他的衣服，打开另外一边的铁门离开监狱。

任务1：Kowloon Trails in Gang War

任务简介：杀死红龙帮（Red Dragon）谈判代表；蓝莲花帮代表不可杀；回到自己的汽车逃离现场。

在接受任务的时候，研究一下地图，本次行动目标出现的位置是地图中央的公园。在公园周围用高亮度表示的方块为可到达楼顶的电梯或扶梯。本次任务可利用的两部电梯分别位于地图左边和最上边。本次行动的最佳武器选择是狙击枪。

进入任务地点后，在右边就是你的黑色轿车。转身沿着公路跑，右转之后再经过一个路口，然后向右跑过楼群，来到公园周围的公路。在左边的楼群中找到电梯，搭电梯到达房顶，拿出狙击枪等候目标。第一段动画之后出现蓝莲花帮的谈判代表，再过一阵，第二段动画之后，红龙帮的谈判代表到了。用狙击枪瞄准公园中间的亭子，把瞄准镜调整到最大倍数，等候红龙帮的谈判代表进入亭子。红龙帮的谈判代表穿着镶红边的衣服，站在左边，开枪打他的头，务必一枪命中，如果不能击中或只是打伤了他，那么他会飞快地跑回自己的汽

车。在这个位置，由于树木挡住目标，无法射击逃跑途中的目标。

得手之后收起狙击枪，不要理会飞来的直升机，搭电梯下到地面，借助楼群的掩护躲开保镖，快速跑回自己的轿车旁即可完成任务。途中即便被发现也不要还击，赶快跑就是了。

在地图左边还有另外一部电梯，同样可以到达房顶狙击目标，而且离脱离点比较近。但是在这个房顶上无法瞄准目标的头，很难做到一击必杀，我试了几次都没能成功，除非在他逃跑途中再补一枪，不过难度非常大。

任务2：Ambush at the Wang Fou Restaurant

任务简介：刺杀蓝莲花帮的司机及保镖；逃回出发点。

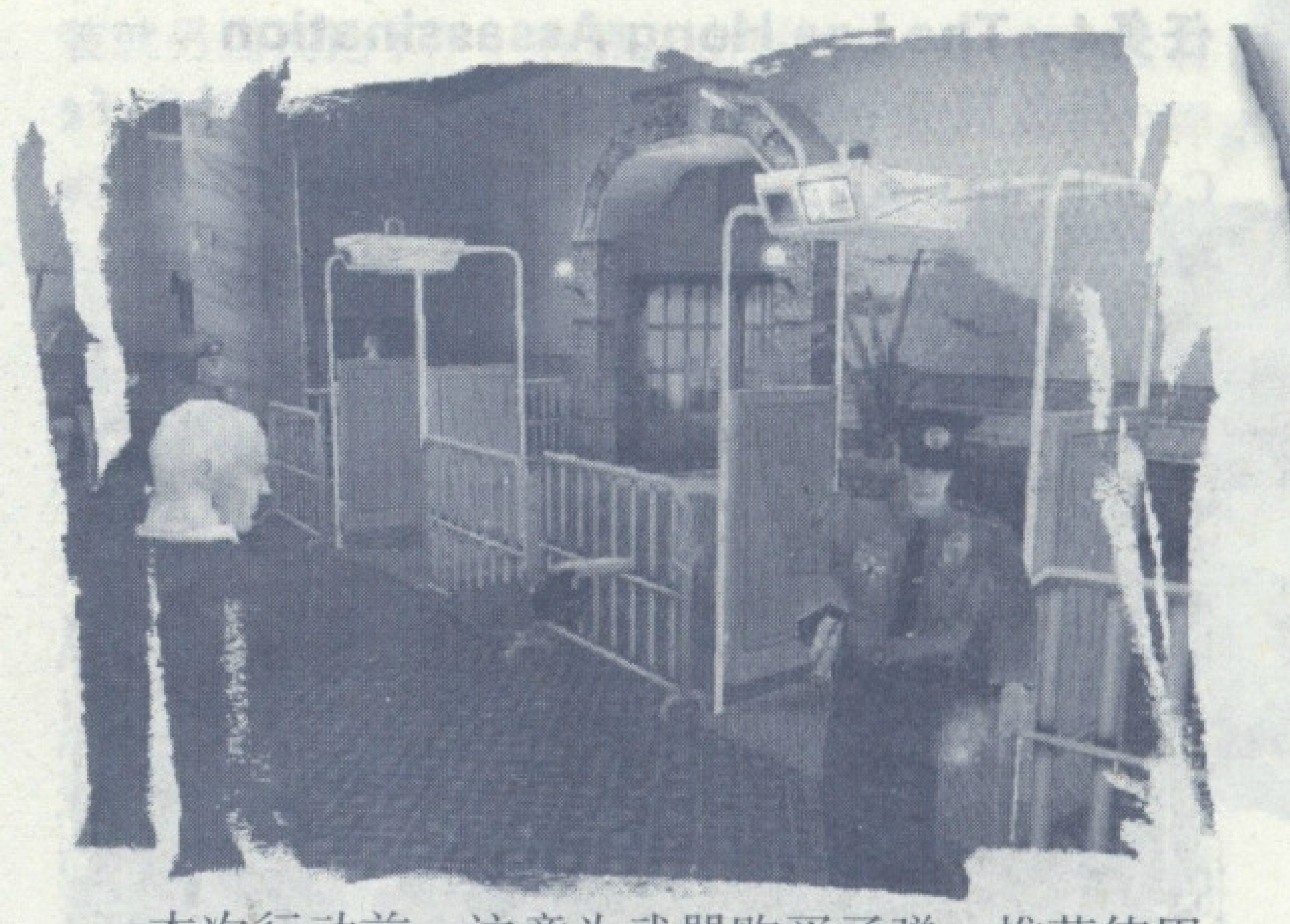
本次任务的最佳武器是遥控汽车炸弹（Car Bomb Remote Detonator）和钢丝。

任务开始以后，快速跑进前面的小巷，然后转左，在垃圾桶后面蹲下等待时机。一段动画之后再等一阵，一个穿着一身黑制服的家伙从左边走过来，他是蓝莲花帮的司机。等他站到下水道口开始小便的时候（会有哗哗的声音），拿出钢丝，快速起身跑到他背后，用钢丝勒死他。此时会有一个穿棕色衣服的路人经过，不用理会他。换上司机的制服，然后把他的尸体拖进下水道。

拿出汽车炸弹，走到停在餐馆前的汽车附近。在司机位置的门口处点击右键，就会有安放炸弹的选项。放好炸弹以后回到自己的汽车附近，把汽车炸弹遥控器拿在手里，望着右边。过了一段时间，那部汽车开了过来，等它经过路边那些保镖的时候，按下遥控器，炸弹将汽车和保镖一同炸死。走到自己车门旁，任务完成。

任务3：The Massacre at Cheung Chan Fish Restaurant

任务简介：杀死红龙帮谈判代表并藏匿他的尸体；将红龙帮的护身符扔在海鲜店；杀死撮合会谈的警官；回到自己的汽车旁逃离现场。



本次行动前，注意为武器购买子弹，推荐使用无声手枪和钢丝，另外一只手枪就不用带了，省点钱。

从自己的汽车往左转，沿着道路一直走，就可以看到红色的海鲜店了。开门进去，和柜台后的服务员交谈，他会拿出厕所（Bathroom）钥匙给你，进入厕所，把无声手枪扔在地上。

离开海鲜店，赶快跑到地图东北处的街道上，穿镶红边黑色衣服的红龙帮谈判代表一个人步行而来。在后面跟踪他，在接近街道转角时用钢丝勒死他。行动时注意躲开在这条街上巡逻的警察和一个行人。换上谈判代表的衣服并拿到他的护身符。把他的尸体拖到街道右边的一个下水道里，然后就可以大摇大摆地向海鲜店走去。

门口的警察会搜你身，如果你有武器的话会被没收。进入海鲜店，和警官交谈，然后向厕所走去。进门之前记得把红龙帮护身符扔在地上。此处动作不要太慢，否则警官会产生怀疑。进入厕所后，捡起刚才扔下的无声手枪，开门将桌边的警官和蓝莲花帮谈判代表都杀死。这里必须一枪命中，如果失手，目标会飞快地逃离海鲜店，那就很难再追杀他了，最好顺手把服务员也杀死。得手之后从厕所的窗户翻出去，只要屏幕上方没出现警报字样，你就可以若无其事地



回到自己汽车旁，否则就狂奔吧。

任务4：The Lee Hong Assassination

任务简介：找到保险柜的开锁工具（Safe Combination）；找到保险柜的所在（Safe



Location）；将玉手指（Jade Figure）送到Harber商店；杀死Lee Hong；救出被俘探员；安全逃离行动区域。

本次任务的行动地图跟任务2完全一样，推荐使用武器为无声手枪和匕首。

先进入王福酒店，一直往里走，然后右转找到厕所。站在卫兵身后，拿出匕首捅死他，然后换上他的衣服，拖着他的尸体进入右边的门，把尸体藏在厕格里。经常会有两个服务生来上厕所，他们如果看到你杀人，会跑进左边的门，追上去杀死他，藏好尸体，把衣服留在地上备用。穿上保镖的制服，手里无论拿着AK或乌兹，都不会有人搭理你，但如果拿着无声手枪或匕首就会被发现。

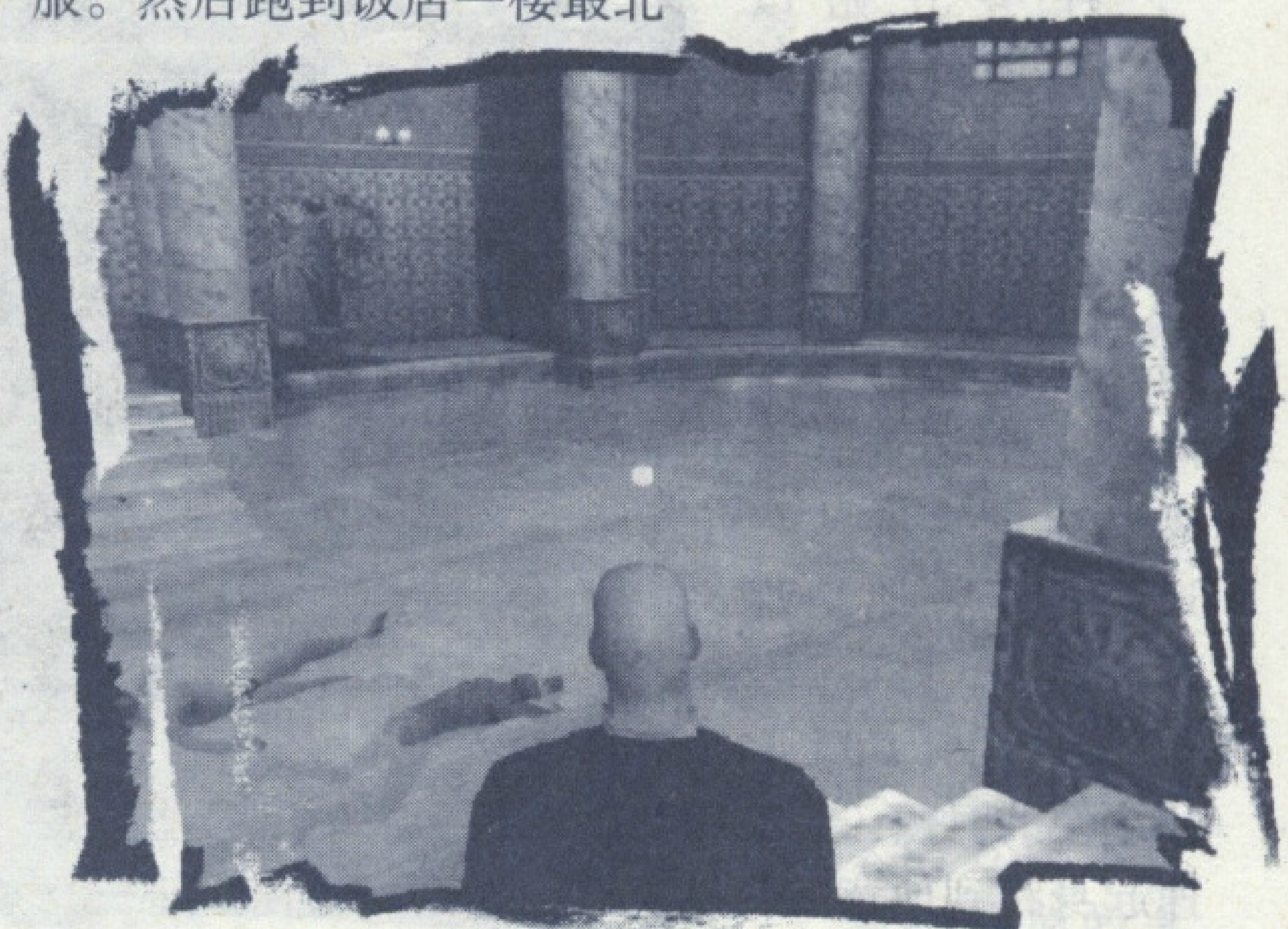
离开厕所往右走，进入厨房，在右边找到向下的楼梯。下楼梯来到地下室，往左转，再往左转，进入一个门口右转走到尽头。此时往右边看，会看到一个卫兵守着一个门口。如果你走近他的话，会被赶走。躲在旁边的凹处，用无声手枪干掉他。等着不要动，旁边巡逻的



卫兵会跑来查看，也要杀死。然后把两具尸体拖进门口，见到被俘探员。交谈之后，他告诉你保险柜的位置便离开了。在整个区域内大约有5个保险箱，而藏着玉手指的保险箱位置是随机变动的，每次都要查看地图确认，此保险箱的位置在地图上以黄色的圈来表示。

回到饭店大厅，从右边的楼梯上到二楼，右转找到一部电梯，搭电梯Guards Quarter。出电梯往右转，穿过几扇两开的门后来到房顶。经过房顶到达另外一边的屋子，找到两个女人。和老的那个交谈之后，跟着紫色衣服的女人进入一间屋子，和她交谈，然后跟着她离开这里，一直走到房顶。爬上梯子，一段动画之后，跟着她走到铁门，交谈之后得到开锁工具。打开地图确认用黄圈标出的保险箱位置，通常的几个都可以直接到达，唯有位于一楼的那个需要从地下室绕过去（从救探员的地方左转，上楼梯可到），每处保险箱通常有1到3个守卫。不过你穿着他们的制服，走近也不会引起注意。站在他们身后，用无声手枪打死他们。然后打开保险柜，拿到玉手指。如果你找错了保险箱，就会无法打开。

回到厕所，杀掉进来的服务生，换上他的衣服。然后跑到饭店一楼最北



边的位置，在一间屋子里和一个老人交谈，他会给你一瓶毒药。收好毒药后离开这里回到厨房，途中你会看到Lee Hong进来了。如果你穿着保镖的制服，就一定会被发现。在厨房里和厨师对话，他让你端汤给Lee Hong。把毒药倒进桌子上的一小碗汤里，然后端去给Lee Hong。但是旁边的胖子抢过去喝了，胖子中毒以后Lee Hong飞快地逃跑了。动画之后，你也快跑回厕所，途中就算有人喊你或者射击也别停留，动作稍慢的话，你就会被大批保镖围攻。在厕所里再换上保镖制服，通过厨房走到地下室。

从救探员的屋子往右走，过了一座小桥后找到电梯。搭电梯到Basement，出电梯以后在右边找到另外一部电梯，搭它到最顶层，这里是Lee Hong的总部。在二楼可以看到Lee Hong。把手里的武器装

好子弹，深吸一口气以后干掉他，接着会有大量保镖冲出来，尽量守住楼梯口。杀死所有保镖以后下楼，小心楼下的保镖，然后进入左边一个黑洞洞的门口。搭电梯下去，杀死河边的守卫，上快艇离开这里。

任务5：Find the U'wa Tribe

任务简介：找到神像（Golden Idol）并将其送回印第安部落。

本次行动地点是在热带雨林，能见度很低，装备中一定要带上望远镜。

载有佛像的飞机坠毁了，坠机地点在地图中央黄色区域内。离开直升机以后，要小心向坠机地点接近，用望远镜查看，然后再前进。碰到落单的敌人，就先发制人杀死他们，然后换上他们的军装，之后就可以大摇大摆地走了。见到敌人不要开枪，他们也不会理睬你。时刻注意查看地图，免得迷路。在黄色区域找到坠毁的飞机，它周围共有6个卫兵，其中1个站在飞机残骸上。在远处一个个地杀掉这些卫兵，然后在飞机舱门口的地上捡起神像。

印第安人部落在地图东北方向，没有特别标示，就是很多绿色点的地方。沿着河流走近村庄，把神像拿在手里，守在村口的印第安人会让你进去。在村子里找到一伙印第安人，把神像拿给他们看即可。接下来酋长会让你去救一个被抓的印第安人，其位置在地图上以黄色圆圈表示。沿着河流接近那个黄圈，那里是一座小桥，有7个卫兵。先杀死了望塔上的卫兵，然后躲在树后面等着其他人接近，再一个个干掉。杀光所有卫兵后，那个印第安人开始逃跑。检查身上的服装，如果是敌人的衣服就OK。再看看身上的装备，如果弹药太少的话就四处走走，在地图上散落的一些木箱子里可以找到不少弹夹。准备好以后，回到印第安部落找酋长就可以了。

任务6：The Jungle God

任务简介：寻找前往Rablo营地的秘密通道。

本关一切装备延续上一关，不能购买任何装备。

过桥后一直向前走，途中会碰到不少敌人卫兵，不过他们并不会搭理你（如果你没穿敌人的军装就另当别论了）。在靠近山崖的地方，有一处有2个卫兵看守的地道，跳下去可以捡到M4和不少弹夹。走到山崖以后转左，在被石墙围住的地方看到那只美洲豹。在石墙最右边和山崖相接的地方，向着山崖一直“前”，你可以爬到山崖上。贴着山崖再往前走，下了山崖就可以看到秘密通道的入口。



不要引起美洲豹的注意，不到迫不得已不要向它开枪。美洲豹动作非常快，很难对付，而且一旦你向它开枪，附近的印第安人就会开始攻击你。

任务7：Say hello to my little friend

任务简介：刺杀毒贩，炸毁毒品实验室；利用飞机逃跑。

本关的一切装备依旧延续上关，注意你身上穿的一定是敌人军服。

从秘密地道出来，先向前跑到铁丝网边，然后转右，贴着铁丝网绕到营地另一边。在地图上可以看到，在此营地南部的丛林中有一个黄色叹号标注的地方，但走过去查看却什么也没有发现。从南边的大门进入营地，本次行动地点有3个：毒贩在营地中央的二层小楼里；毒品实验室在营地西北部地下室里，有单独的铁丝网围住并有大量士兵巡逻；飞机场在营地东边部分。先四处走走，熟悉一下地形。然后到营地中间的小楼，这里多数门口都有卫兵把守，不许你靠近。围着它绕一圈，就可以找到一个



没人看守的小门。开门进去，撞到一个卫兵，不过他没搭理你。不要走两开的门，走单开的小门绕进一楼大厅。上楼梯到二楼，毒贩就在中间那扇两开的门里。先进入左边的2间小屋子，每间屋子里都有卫兵，进屋之后记得关门，在背后用刀把他们一一杀死。在最左边屋里的沙发上捡到无声手枪，然后换上在这间屋子里杀死的那个家伙的军装，他好像是个军官，肩上有两道杠。把尸体拖到靠门的墙边，主要是为了开门后不会被外面的卫兵看到。

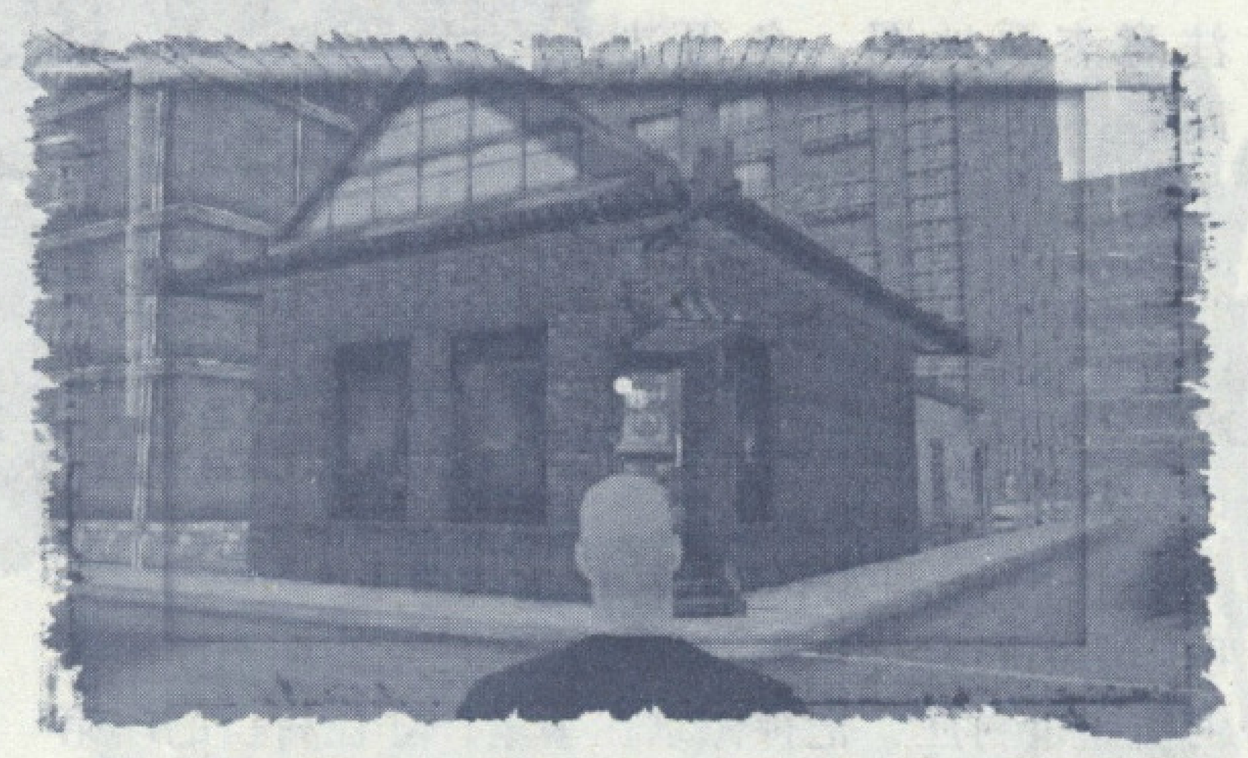
进入中间的两开门，毒贩马上就认出了你，提着一挺M60机枪从桌子后面跳了出来。我试过很多方法，但只要一进门，就会被他认出，不知是否注定如此。只不过用这种方法进来，只是会和他单挑，情况似乎还好点。这个家伙异常结实，用点射打他的头部，注意节约弹药，每打中他几枪，他就会说几句话，然后继续打，直到将其杀死。然后赶紧躲到箱子后面，大量卫兵即将涌进来，依旧是点射，扫射太浪费弹药，很可能在换弹夹的时候被打死。等再也没有卫兵往里冲的时候，赶紧从桌子上拿到炸弹，从毒贩身上搜到一封信。小心窗外的了望塔，如果他们射击你，千万不要还击，拿到东西就跑。最好再换一套军服，从小门离开楼房，向毒品实验室跑。周围的卫兵暂时还没察觉到你，顺利的话可以跑到实验室，这时周围的卫兵应该已经警觉了。实验室有2个门，各有3个卫兵把守，从小门那边杀进去比较容易，注意更换弹夹。在实验室里还有5个卫兵，利用架子的掩护杀死他们，同时杀死另外一个门口的卫兵。然后点击右键，把炸弹放置在有黄色标签的易燃品箱子上。再换一套衣服，离开实验室向机场跑。一路上即便有敌人开枪打你，也不要还击，保持之字形跑动，被击中的机会就很小了。路上记得拿出遥控器，把炸弹引爆。到了飞机旁，点击右键，即可驾机逃离这里。

任务8：Traditionals of the trade

任务简介：刺杀Frantz Fuchs，偷走炸弹，逃离酒店。

本次行动的酒店戒备森严，里面有大量金属探测器，所以不能携带武器进去，只能带一根钢丝。

向前走，然后向左进入酒店。在大堂右边和服务生交谈，得知Frantz住在202房间。从接待台往左，进入男澡塘（Pool Area Man），和服务生交谈之后，在最右边的绿色门里换衣服，然后往里走到池塘。进入右边的第一个门口，在里面的桑拿室看到一个穿紫色内裤的家伙，如果他没来，就等到他来。关上



门，转动门左边的阀门，将他闷死在里面，然后从尸体上找到X光室的钥匙（X-ray room key）。换好衣服，离开澡塘，回到大堂。

从楼梯上去，右转到二楼。在二楼有很多拿着吸尘器的服务生在打扫，跟住一个，等他进入房间，从门上拿到蓝色的酒店通用钥匙（Master key）。

从上来的楼梯往右，经过两扇两开的门以后，见到一个有保镖把守的门，这就是202房间。进入它右边的201房间（可查看门牌）。走到阳台，看左边阳台上是否有保镖（如果没有，就等他出来），等到保镖进屋以后，从阳台边翻到左边。蹲下，拿出钢丝，悄悄开门进去，从后面勒死保镖，换上他的衣服。从桌上拿到一个牌子，上面写着禁止打扰（No disturb）。然后开门，把外面的保镖也勒死，把他的尸体拖进来。出去捡起他的枪，把禁止打扰的牌

子挂在门上。这里能否成功全靠运气，因为外面走廊总有警察巡逻，被他发现警报就会响起，再想完成任务就难了。

回到屋里，从桌子上拿到无声手枪，打开浴室门，开枪射击目标头部，争取在他叫出声之前杀死他。把所有尸体都拖进浴室，然后把桌子上所有的信件都收起来，再从衣柜旁拿起一个手提箱，收好手枪，离开房间，记得关门。

往右走，左转经过一扇两开的门，找到一个有绿色标签的走火通道门。进去沿着楼梯到3楼，然后转右，找到通往屋顶的的出口（有绿色Exit指示灯）。到了屋顶往右，翻过平台，在左边看到一扇打开的窗户。拿出无声手枪，翻窗户进去，射杀右边的一个保镖。开门离开，不要理会外面的保镖。进入对面的X光室，把屋子正中的炸弹收进手提箱。原路返回屋顶，从右边的门回到酒店内，查看地图，找到走火门，沿着走火楼梯向下，最后到达厨房。不要试图搭电梯或者走其他楼梯，否则手提箱内的炸弹会引起金属探测器报警。向右找到出口，出去到了垃圾场，往左走，登上接应的汽车离去。

任务9：Gunrunner's Paradise

任务简介：把GPS定位仪放进黑帮汽车；把GPS定位仪放进钱箱；把钱箱交给Ivan。

本关你需要学会铁道员的基本技术，就是扳道岔。武器选择推荐无声手枪和MP5冲锋枪。

往前走到铁道，然后转右，在信号灯附近找到道岔，把它扳到另外一边。旁边有一个穿黑色夹克的人走过，夹克后面画着很大的图案，跟着他走到僻静处，杀死他后换上他的衣服，把尸体藏好。

从刚才扳动道岔的地方左转，在铁道右边找到酒吧。进门后和老板交谈，然后进入最左边的门到了后台。等舞女进来，和她交谈，她会出去把门口的守卫引开。等他们走开后，你就可以把GPS定位仪放到门口的红色汽车上。站在旁边等着，看着舞女表演完，刚才的守卫和另外一个人会驾车离开。再等一会儿，查看地图，看红色闪烁的点停在哪里。

这个地区总共有三部分仓库，那部汽车一定停在其中之一的门前。所有仓库区周围都有铁网拦住，你只能靠扳道岔改变火车前进的方向，从而撞开这些铁网。除了刚才那个道岔以外，在酒吧南边铁路交叉处还有另外两个道岔，从而可以控制火车到任何一个仓库。

前往汽车停靠的仓库，杀死门口的狗和卫兵，藏好卫兵的尸体。那些狗非常灵敏，最好把它们引离仓库远一些，然后用无声手枪干掉。如果几只狗一起跑过来，就只好动用冲锋枪了，不过这样会惊动门口的守卫。从汽车上把GPS定位仪卸下来。绕着仓库转，在它侧面找到向上的楼梯，上去到达仓库二楼。一楼会有6个守卫，把他们都杀死，Ivan大约3分钟后会到达这里。把尸体藏到箱子后面，如果时间允许，藏到二楼更好。把GPS定位仪放到地上的手提箱里，等着Ivan到来。

Ivan来了以后，和她交谈，把钱箱给她，等她离去就可以了。如果被Ivan看到仓库里的尸体，她会立即逃跑，不过她对地上的大片血迹则不会在意。

任务10：Plutonium Runs Loose

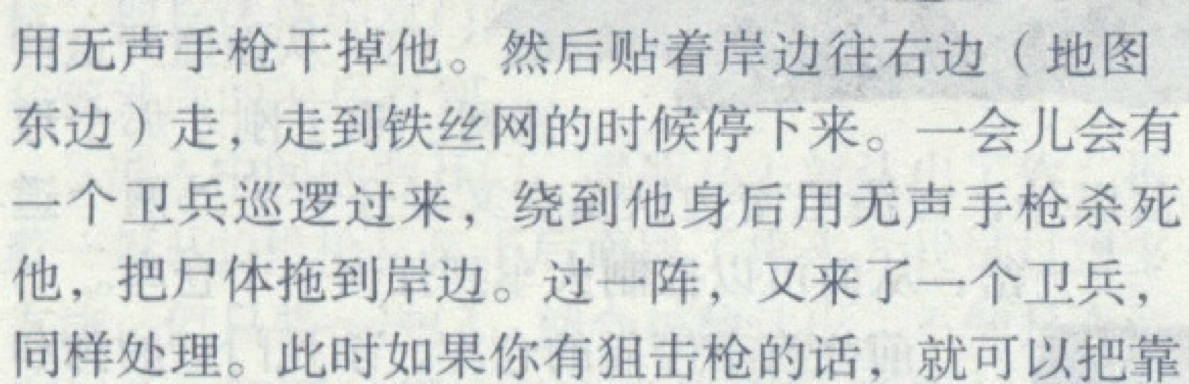
任务简介：杀死Boris，解除核导弹，将船开往公海。

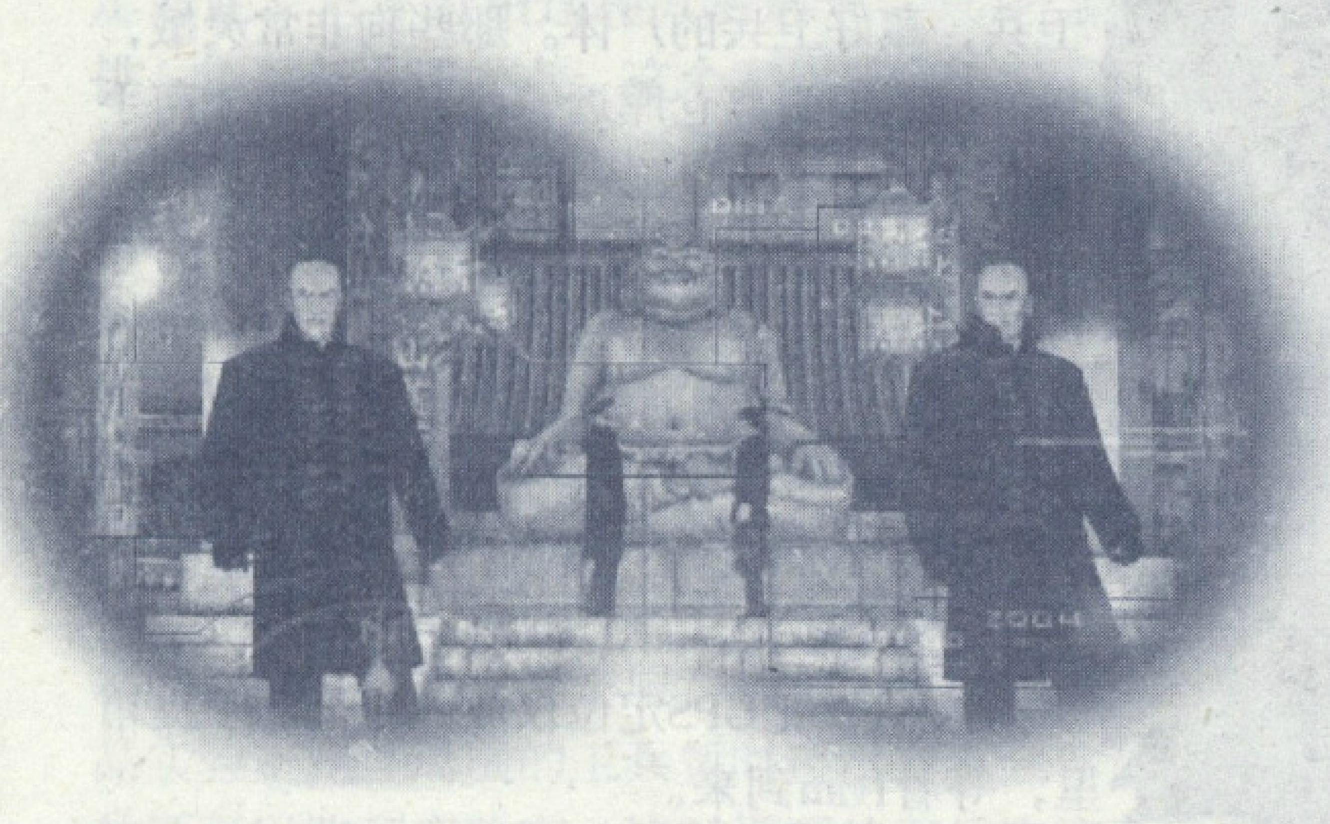
本次任务将面对众多敌人，最好用的武器是无声手枪和狙击枪。但不知为什么，行动前我竟然无法购买狙击枪，只能依靠MP5加望远镜，导致后面的战斗十分辛



苦，尝试了N次才能过关。

开始时，沿梯子爬上码头。向右走，在仓库门口看到一个卫兵。用无声手枪在后面干掉他，换上他的衣服，拿起他的武器，把尸体拖到旁边藏好。在这里等一会儿，又会有一个卫兵走过来，同样用无声手枪干掉他。然后贴着岸边往右边（地图东边）走，走到铁丝网的时候停下来。一会儿会有一个卫兵巡逻过来，绕到他身后用无声手枪杀死他，把尸体拖到岸边。过一阵，又来了一个卫兵，同样处理。此时如果你有狙击枪的话，就可以把靠





近铁丝网的一间仓库房顶上的卫兵先干掉，如果你和我一样惨的话，就祈求上帝保佑吧。先用望远镜确定屋顶上卫兵的位置，然后拿出MP5，沿着铁丝网走到铁门，门口有两个卫兵，一阵扫射将他们杀死。注意不要走得太近或去尝试开门，那样卫兵会先开枪。然后就用MP5向着屋顶的卫兵进行点射，边射击边移动，MP5的震动比较小，还算准确。干掉屋顶的卫兵后，把尸体都拖到岸边，把他们的长枪（M16之类）扔到一边。干得好的话，他们没机会发出警报。由于MP5和乌兹的携带量没有限制，所以见到就捡，其他长枪由于只能拿1支，就只好扔一边了。

开门进去，沿着铁轨走，右转到了铁轨交叉点，然后转左，继续沿着铁轨走，再转右，直到发现铁丝网上的一个门口。途中如果碰到卫兵也不要开枪，在缺口附近会碰到狼狗，赶快跑进去，狼狗不会追进来的。

先往西走，看到铁轨之后往南，用望远镜侦察一下，看到一个铁门，加上周围巡逻的卫兵总共有6人把守，另外在铁门左边的仓库顶上还有1个。

在铁门右边的木板房右边的铁丝网有个缺口，但我怎么也钻不进去，难道是因为我胖？瘦小的玩家可以尝试一下。先把周围巡逻的卫兵干掉，然后再象刚才那样杀掉门口的卫兵。一定要杀光所有人，一旦有人逃脱向Boris报信（上方有提示），他会立即逃跑，那就没法完成任务了。

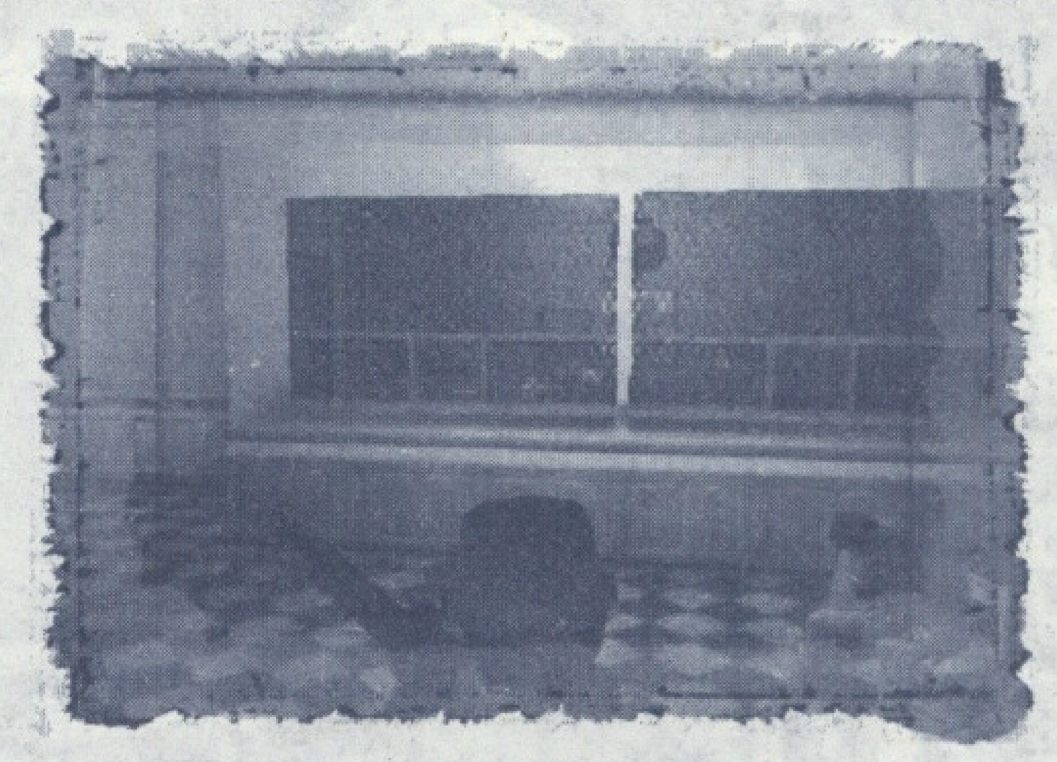
进门后继续往南走，不久就在左边看到2间仓库。沿着仓库转一下，看到一辆白色的汽车。走到一边，先用无声手枪杀死一个巡逻的卫兵，然后等着另外两个家伙过来查看，再依次把他们杀死。接着依法杀死另外一间仓库周围的两个卫兵。再往南走到岸边，就会看到那艘轮船了。如果有狙击枪，就先在远处把船桅杆上的两个保镖干掉，没有就只好算了。在登船楼梯的背面有一个保镖，到他身后用刀捅死他，换上他的衣服并把尸体拖开。此时会莫名其妙地跑出个家伙向Boris报信，而且他竟然是直接穿过船体上船的！干掉守在楼梯口的两个保镖，然后就躲在楼梯侧面，见人就杀。一段动画过后，Boris开始逃跑。等他跑过你身边时，杀死他。再等一会Ivan也会跑过来，一并杀死。然后冲上甲板，先干掉桅杆上的两个保镖。然后再干掉四周冲



出来的保镖。当再没人出来时，进入船舱，找到向下的楼梯，一直往下，来到一个装货柜的船舱。在一侧找到另外一个向下的楼梯，拿出武器冲下去，

把里面那些穿背心的家伙都干掉，在旁边的仓房里看到绿色的导弹。走近导弹点击右键，就有拆除的选项了。

拆除导弹之后，走回到最上面的甲板，从靠后边的一个门进去，会有往上的楼梯，到达舰桥，再通过小扶梯来到舰桥顶上，开门进入驾驶室，杀死船员。冲着雷达右边的一大堆仪器点击右键，就可以开船。如果船上还有敌人，船是无法开动的，你必须慢慢地搜索整艘船，把所有人都杀死，最有可能的地方就是导弹附近。



任务11：The Setup

任务简介：刺杀Kovacs博士。

本关竟然不能买武器，只好买件防弹衣（Vest）充数。

向前走进入房子，和管理员交谈，他会为你开门。跟着他走到大厅，先不要上楼梯，进入对面的两开门。一段动画后，有人出卖了你。上楼梯，进入二楼最里面的房间，在桌子上拿到乌兹，在窗台上拿到霰弹枪和子弹。回到大厅，上楼梯到二楼，推开那扇两开的门，到了一个很像手术室的地方。从另外一边的两扇门过去，进入右边的屋子。里面的博士逃走了，一群特警赶到这间屋子。赶紧从墙上拿到钥匙，然后跑进对面的屋子，在柜子里拿到一些霰弹枪子弹。守在屋子墙角，等特警



冲进来，干掉他们。特警人数很多，战斗时注意从尸体上拿武器弹药及防弹衣。杀光他们后回到大厅，途中如果看到穿蓝色衣服的管理员也要杀死。从大厅旁的两开门进去，到了一间中央有喷泉的屋子。从左边的过道走过去，打开一扇铁门，找到楼梯。沿着楼梯来到二楼，进入一扇两开门。和坐在椅子上的人对话，他让你帮他找解毒剂（Antidote）。解毒剂就在他身后被铁网包围的柜台后面，仔细找一下靠墙的桌子，象针管一样的东西就是了。把解毒剂拿给他，他会给你带路，途中遇到门他就停下来等你开门。当走到一部电梯前，他搭乘电梯上去了，下面出现一个楼梯口，走下去就直接来到了下一关。

任务12：Meet your Brother

开始的一段录像是不是很眼熟？

打死一个管理员，在他后面的柜子里拿到霰弹枪子弹。打开铁门进去，搜索整个区域，在很多屋子里会找到弹药，甚至可以拿到一只六管机关枪。拿着这玩意只能慢慢走，但威力巨大。和你一样的克隆人会经常出现，要小心应付，他们相当厉害。最终找到克隆人出现的地方，这里有两扇门，打开的那扇总在你对面。先把这里的路走熟，然后拖两具尸体分别摆在两边的门口。等门开了，赶紧跑过去，把尸体拖进屋子中央的仪器上，出现一段动画。如果你自己一个人站上去，会被毒气毒死。而后后面的门打开了，走过去到了另外一扇相同的门。等门自动打开后进去，看到一个老人冲出来，杀死他即可看到爆机动画。

◆ 黑龙江 祝佳音





序幕

大雪已经在拉瑟那的大地上肆虐了几个月，对你来说这是个悲惨的冬天，你的父亲在大雪中过世了。他最后一句话就是：“到玛里加尔去”。很幸运地，你找到了一条渡船，摆渡人亚里斯海姆在到达玛里加尔的时候叫醒了你，他在你的地图上标明了到镇上酒馆的路并请求你帮忙除掉威胁他生命的强盗。



先察看自己的属性，把刚开始得到的6个奖励点数分配一下（最好把格斗升到13点以上，这样你就可以使用更多的武器招数）。从亚里斯海姆的房子开始沿着道路前进，很快就可以遇到那个强盗，杀了他，然后用亚里斯海姆给的钥匙打开渡口屋子的房门，进去后就可以得到报酬———块神秘符石（刀之符石）。

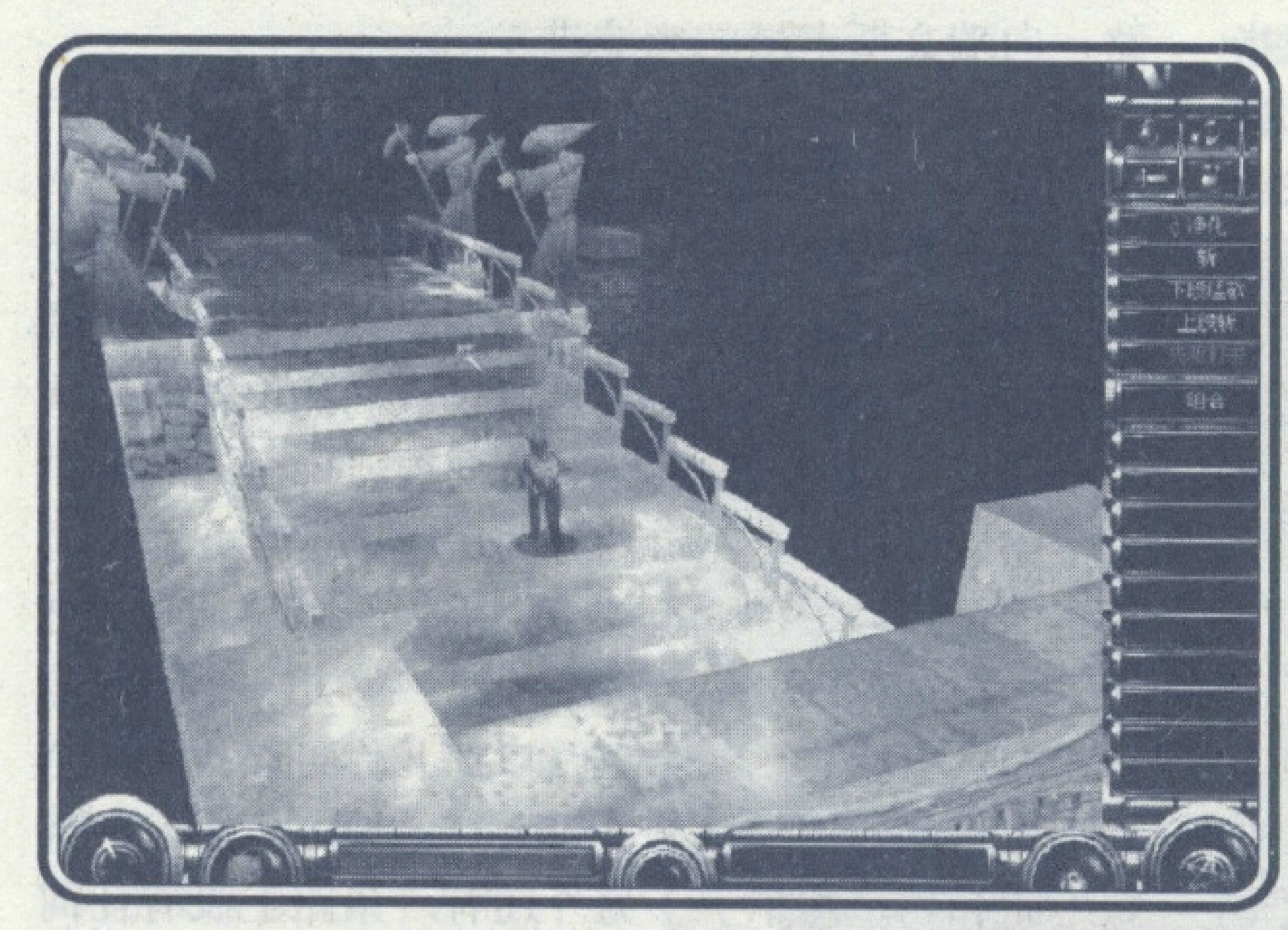
玛里加尔镇的人们

午夜时分你来到了玛里加尔镇，除了警卫外你在镇里遇到的第一个人就是巴瑟拉高。虽然看起来不是很友善，但他仍然会指出你叔叔的屋子所在，接着会告诉你酒馆的方向。镇中间有一块信仰之石，但现在还没什么用。

在酒馆里你几乎能见到镇上所有的商人，还会遇上一个可爱的女仆艾玛，你可以和她调笑以便哄她告诉你更多的东西。出了酒馆回到镇上广场（就是刚才你看到信仰之石的地方），在那儿有一个通向你叔叔家的出口，但在出去之前，可以先和附近的卫队长谈话，他会让你去干掉几个胆敢闯到镇上来的强盗，并把强盗身上的披风交给他（要先保存游戏）。首先在广场东北面商店边上的一个箱子里找到一把铁铲，接着到小镇的南部广场去，在那里你会遇上4个黄衣强盗，他们都比较好对付，困难的是那个穿披风的红衣盗匪，他手持大棒，攻击力和防御力都非常高，必须换用刚找到的铁铲来对付。费尽千辛万苦干掉他后，拣起地上的披风和木棍回复队长，可以得到经验值和金钱奖励，披风也可以保留，而后就可以去北方森林寻找你的叔叔了。

进入森林边的小屋后，你见到叔叔安德鲁斯，他已经从精灵那儿知道了你来访的目的，同意将魔法传授给你，但有个原则，他不喜欢不劳而获的人。所以，你必须找点工作，赚到200元再来找他。把钱给他后他会教你如何使用魔法，并允许你在小屋里睡上一夜。跟他谈话的时候，不要忘了谈关于“符咒”的话题，他会给你一块梦之符石。

过了一夜，当你醒来时，拿起桌上的书，然后看到放在诵经台上的魔法书，使用叔叔给你的符石打开魔法书的封印，便可学会一些基本法术。



现在你可以返回镇上接受任务了——酒馆店主威尔法硕让你把一个包裹给古董商杰克送去，这个孤僻的家伙住在远离小镇的农庄里；镇长艾克里克会给你两项任务，首先他要求你救回失踪的村民，其次要你找到一些关于魔鬼的书卷（他已经有了四卷中的第一卷）；练金术士梅丽莎会让你帮她找一些鸽子蛋壳；练金师巴瑟拉高会让你帮忙找一些药草，你可以把在路上找到的药草卖给他；铁匠海默会交给你寻找钻铁的任务，你可以在他那里修理武器。如果有钱的话，最好花20元在他那里买一把长矛，这对今后的作战非常有用。最后和杂货店的老板阿方斯盖茨谈话，最好买一个极好的指南针，因为游戏开始时你身上的那个普通指南针非常容易损坏，经常会卡住，不能指明正确的方向，对于这个没有自动生成地图功能的游戏来说，搞不清方向很容易让你迷路。另外还可以再买个袋子，因为你身上的空间有限，可能装不了很多装备。

现在回到玛里加尔广场，从西面的城门出去进入西方沼泽。

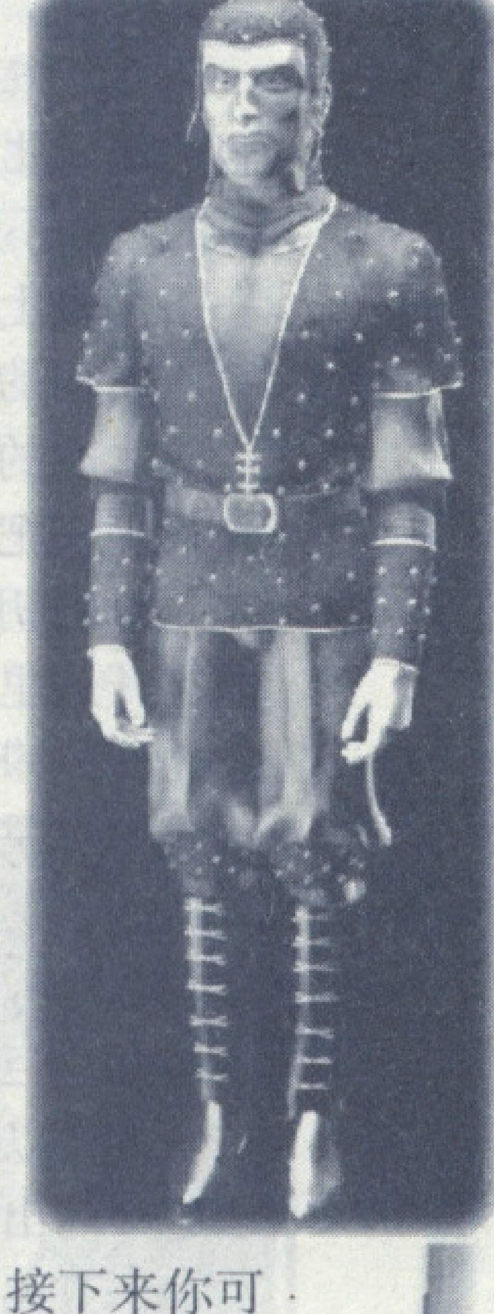
西方沼泽

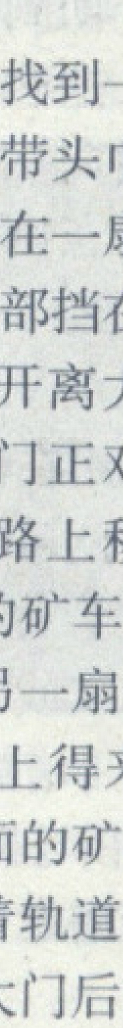
沼泽里到处游荡着无所事事的强盗歹徒，对付他们最好的武器就是你刚刚买到的长矛了，干掉强盗后有时可以捡到海默所需的矿石，把矿石卖给他就可以完成任务。

为了完成梅丽莎的任务，你必须注意呆在T字路口的雪鸽。找到鸽子后，只要你一接近，它就会开始逃跑，跟着它，小心绕过路上的栅栏等障碍物，倾听鸽子的叫声有助你尽快找到它。跟着鸽子来到一扇大门前，进门后沿着通道就可以来到方尖塔林，在塔林里有一座暗色的雕像，点击雕像，就可以拿到梅丽莎需要的鸽子蛋壳了。

钻铁矿井

在西方沼泽的东北方，沿着山脉搜索，可以在一间废弃的小屋边上找到钻铁矿井。在矿井里有一些停开的矿车，在铁轨的尽头（通常在矿车旁边）都有一对箭头开关，踩到箭头上就可以激活矿车，让它们沿着轨道前进。除此之外，你还可以在矿井里看到强盗、农夫、岩石兽、带头巾的人和奴隶主，你可以发现一个正处于轨道中央的石柱，这个石柱发着奇怪的红光，正如被拘禁的农夫身上所发出的光芒一样，激活矿车把轨道中那块发光的石柱撞碎就可以救出被魔法拘禁的村民了。



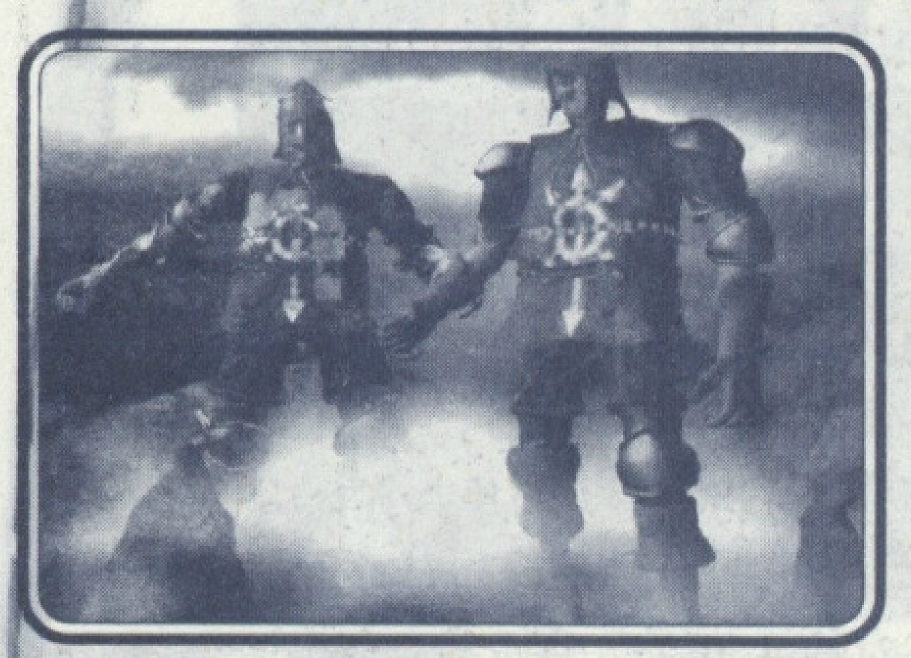


杀死奴隶主后从他的尸体上找到一把钥匙，接着在矿井里寻找一个带头巾的男子（也就是拉尔），他应该在一扇被锁着的大门前面，身边还有一部挡在大门前的矿车。激活矿车让它开离大门，然后沿着大门正对的轨道前进，一路上移走任何挡在道上的矿车。接下来你可以看到轨道尽头另一扇锁着的木门，使用从奴隶主身上得来的钥匙打开它，激活木门里面的矿车，这样就可以使这部矿车沿着轨道一直撞开拉尔身边的大门，在大门后面你可以找到炼金术头骨。当你捡起头骨的时候，拉尔就会开始攻击你，要小心，他是一个非常强大的敌人，但如果你有驱逐卷轴（可以在艾尔里克那儿买到）就能很轻松地干掉他。当拿到了头骨，并且也解救了被困住的农夫后，你就可以离开矿井了。在矿井的出口处，感激的村民会交给你一把钥匙和一个卷轴（给加葛斯的信）。钥匙现在还没什么用，先收着吧。

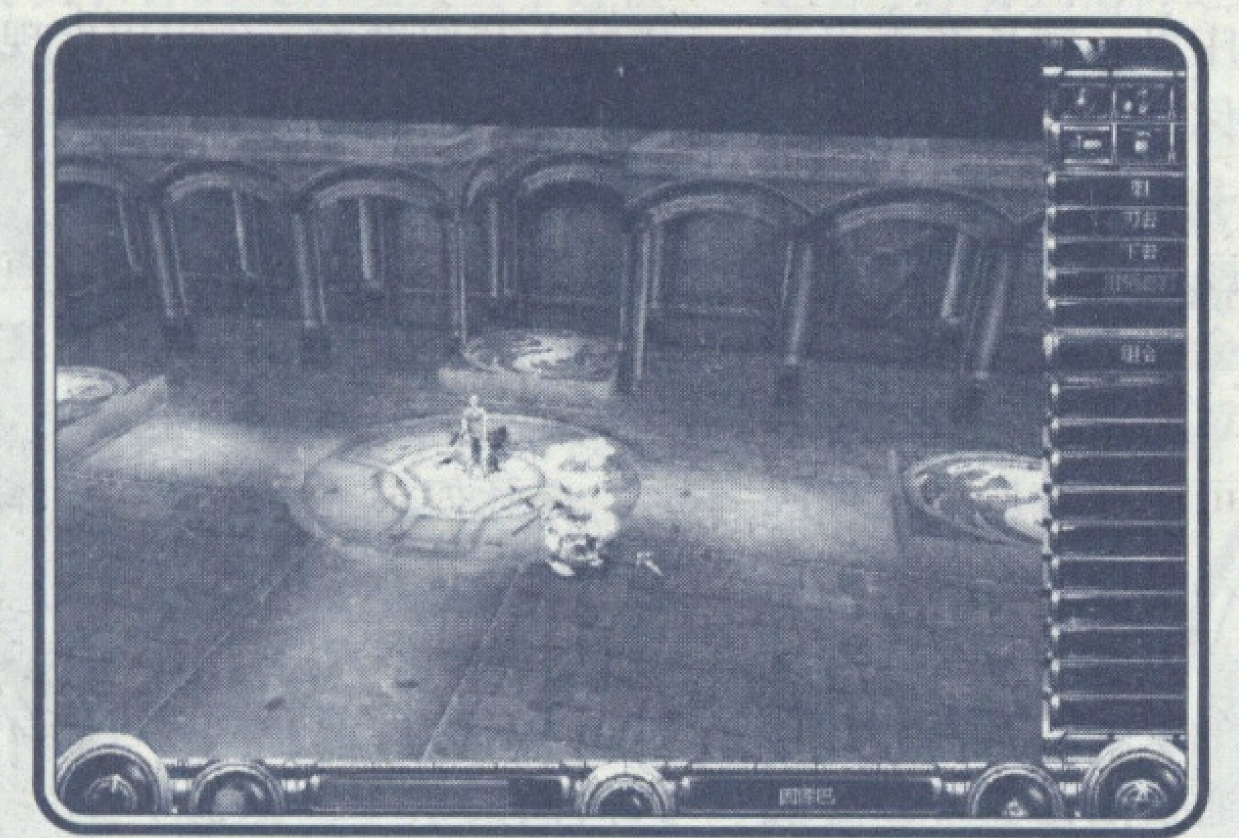


杰克的庄园

杰克的庄园在西方沼泽的另一面，当你进入沼泽后沿着马路一直向前走，在T字路口你会发现指向农庄的路标，到达庄园的入口就在矿井附近。进入庄园，走到房屋正门的时候，杰克会询问你来的目的。把酒馆老板的包裹交给他，暗杀者就会突然出现带走杰克，并留下一个队员来对付你。战胜他后将这幢大屋搜刮干净，在房屋的地下室里可以找到一个黄金格里摩尔。



出了杰克的庄园后向北走找到一个洞穴，这个洞穴是与北方森林相通的，以你现在的等级来说里面的敌人不成问题。洞穴里有几条岔道，在其中的一条岔道上可以找到一栋崩坏的墙壁，在墙壁之后的杂物堆里能找到一把山洞的钥匙。拿到钥匙后就可以离开这里，回到洞穴的岔路口，这些岔路有一条是通向北方森林的，另一条则可以到达神秘的地下城堡那两扇巨大的铁门前，你可以使用在洞穴中找到的钥匙打开这扇门，从这个门出去就可以到达北方森林塔。



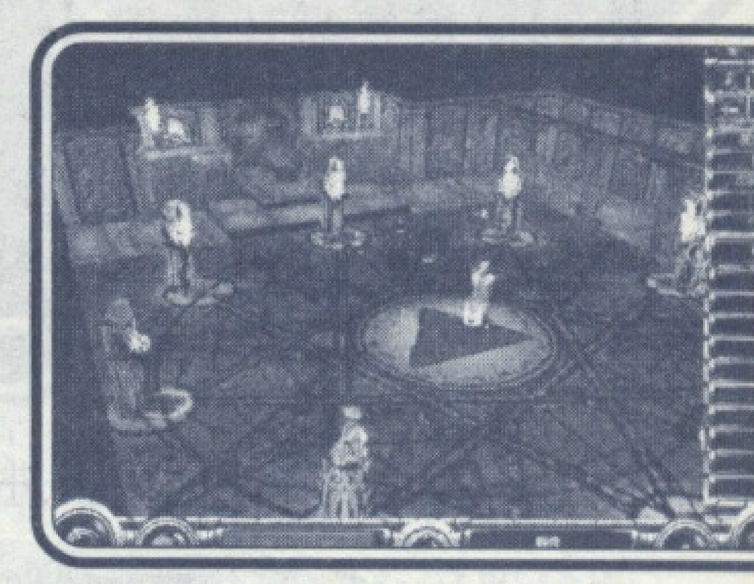
守卫北方森林塔的敌人是一个强横的骷髅贵族，可使用权杖或长剑来对付它。干掉它后可捡到一枚健康戒指（增加生命5点）和塔之钥匙。在森林塔里的金棺中可以找到一枚神秘符石（箭之符石），之后用塔之钥匙打开锁着的门就可以回到北方森林。

到现在你身上应该有200元了，把钱交给你的叔叔，这个家伙说了什么诸如只是想“检验一下你是否愿意帮助别人”的冠冕堂皇的话，却毫不犹豫地把钱收了起来，然后给你一块魔法罗盘，它会指出附近拥有高魔法力的区域。你的叔叔还会让你去瑞文斯卡，在那里的影庙中你会找到一个蕴藏有各种各样知识的图书馆。

在玛里加尔镇向艾尔里克买一个火球卷轴（以后会用得着），并打听关于影庙的情报。镇上的人们会提供一些有用的资料，影庙就位于瑞文斯卡城西侧，这意味着你还得穿过西部沼泽，翻越高原石路，向瑞文斯卡城的废墟进发。

向瑞文斯卡前进

现在到西部沼泽去，进入西南角的高原石路，一直向西走就可以进入瑞文斯卡。在那里最主要的敌人是骷髅和僵尸，长剑是对付它们的上佳武器。沿着进入瑞文斯卡的石路一直向前，你会遇到一个十字路口，在这个路口两旁的房屋里搜索，在一个地窖内找到链子护腿、皮革护手、一本卷轴和一把短剑。在这片区域里有两个地窖，另外一个有一本神秘的格里摩尔。在十字路口那儿你可以找到一个路标，藉此知道每条分岔道通往的地方（影道，智慧之庙和玛里加尔），另外还有一条路上没有任何路标。沿着那条没有路标的路往南走到达统领宅，那是一幢非常庞大的别墅，由怪兽和僵尸守护。进入别墅后贵族艾尔贝斯的灵魂会出来迎接你，主教莫坦将她的尸体藏在了下水道的一间房间里，作为自己的力量来源。她恳求你摧毁自己的尸体，这样不仅可以削弱主教的力量，也可以让艾尔贝斯的灵魂得到自由。就在这时莫坦主教的怪兽卫兵突然闯入打断了你们的对话，干掉它们后离开这幢废弃的房子。向北沿着道路前进，最后找到一扇锁住的大门，使用在矿井中得到的农夫的钥匙就可以打开这扇门，但门背后阴影之路里的敌人非常厉害，现在还没有必要进去。在大门的东边是一颗信仰之石，西边则是瑞文斯卡要塞。



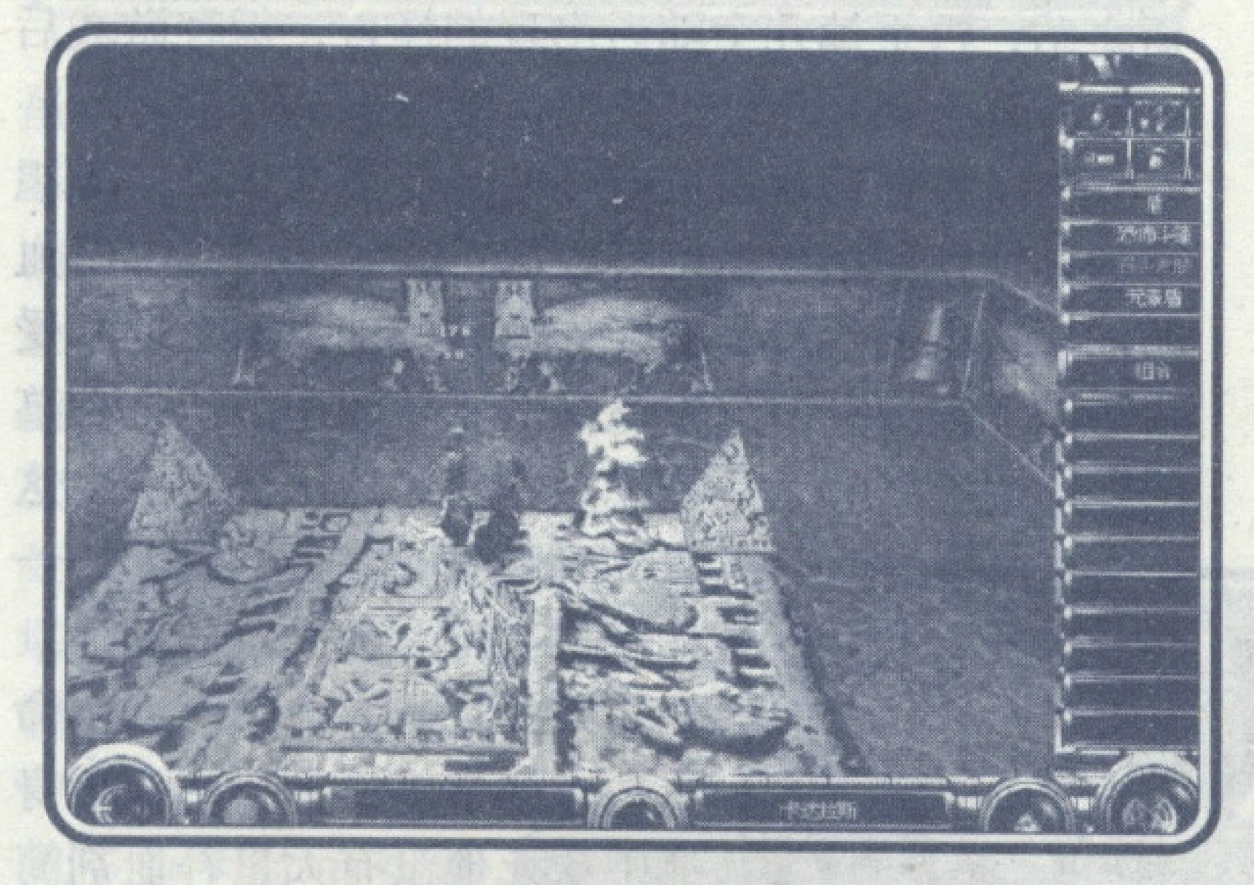
进入瑞文斯卡城西北的瑞文斯卡要塞可以到达下水道，这个地方一片漆黑，除了按F3键增大画面对比度外，也许你可以再试试调整一下显示器的亮度。不管怎么说，在下水道里你可以找到一间小屋，艾尔贝斯的尸体就停放在屋子里面的祭桌上，在尸体上使用火球魔法（或者使用火球卷轴），这样就可以将可怜的艾尔贝斯从主教的禁锢中释放出来。做完这

一切后回到下水道中，顺着一条灯火通明的通道来到影庙（当然你也可以通过另外一条路到达影庙）。

影庙（智慧之庙）

除了下水道的通道外，沿着瑞文斯卡城通往智慧之庙的路向西走也可以到达影庙。途中在一个环形广场中间的雕像中藏有一块神秘的符石，仔细搜索就可以找到。

进入影庙，通过教堂里面的白色光柱传送到影庙内部，你会遇上大量骷髅和僵尸，不过这些家伙都比较容易对付，唯一要小心的是那些危险的毒气烈火机关。在影庙里可以找到两扇相对的木门，其中一扇被锁住了，打开没锁的门，在门后的祭台上找到对面房间的钥匙以及一个非常重要的卷轴——



莫坦的卷轴。用刚找到的钥匙打开对面的房间找到很多有用的书籍卷轴，其中包括一本神秘的格利摩尔（箭之书）和一枚神秘符石（尸体符石）。

在影庙中搜索的时候你可能会注意到有一处路口的地上标有奇怪的环形符文，并在你经过的时候还会冒出蓝色的烟雾，这的确是个非常值得留神的地方，如果你在这里念诵莫坦的卷轴的话，你就会被传送到影庙的最深层，直接面对邪恶的主教。

莫坦主教会在你接近的时候召唤出6个骷髅来攻击你，而主教本身的精神魔法也非常厉害，所以最好先拉开距离把骷髅兵们干掉，而后再冲上去与主教肉搏。近身战莫坦的攻击力并不强，很容易就可以打败他。另外主教所擅长的是精神魔法，惧怕火系魔法，可以使用火球卷轴来对付他。

干掉莫坦以后捡到知识之杖、神秘符石（斗篷符石），调查祭坛上的颂经台可得到地狱宝典，这也是一件非常重要的道具。当你在主教的尸体上使用“死亡回想”的时候，可以向他询问关于知识之杖和海克斯的问题，主教会告诉你先驱的海克斯就位于此地的东方，大河的边上——正是玛里加尔的位置，现在是返回镇上的时候了。

打开海克斯

回到玛里加尔的时候，节日已经开始了，镇上的人们聚集在信念之石的周围载歌载舞，他们让你也加入到庆典的队伍中来。触摸信念之石，你会被吸入先驱的海克斯之中。在那里你遇上先驱的仆人，忠诚的马尔库斯，他向你解释发生的一切，并用你带回来的炼金术头骨召唤炼金术士凯尔多，他可以在你每次到达海克斯的时候献上一瓶刚炼制好的解药。马尔库斯还会用地狱宝典召唤出图书馆员加德，加德会管理你的魔法图书。而铁匠克鲁西布斯只有使用霍拉斯之砧才可以召唤出来，迹象表明这个神奇的铁砧很可能藏在七王坟里。从马尔库斯嘴里你得知只有金卡拉之心才能给予海克斯真正的生命，而这颗心在影卫南部一座叫塔兰卓的废弃城市中。当你谈到物品的时候，你会发现原来马尔库斯已经收藏了一些特殊道具。拿走2个海克斯木钉，然后在图书馆里请加德帮你施放出身上的格里摩尔和符石，现在你可以学习到更多的魔法了。然后触摸信念之石，便可返回玛里加尔了。



金霍拉斯之砧

玛里加尔镇的节日庆典已经结束了，艾尔里克告诉你一些关于金霍拉斯之砧的情报。按照他的提示，你需要通过瑞文斯卡城的阴影之路。在小镇上搜索，你发现畅特和巴瑟拉高已经不见了踪影，艾玛和阿方斯盖茨会告诉你一些关于他们两人的消息。而铁匠海默则会把畅特的一章“恶魔之章”卷

轴转交给你，接下来去跟你的叔叔谈谈吧。

离开玛里加尔广场的时候要记得存档，因为当进入北方森林的时候，你会发现在安德鲁斯叔叔的房子前发生了一场激战，塔马伦（就是给莫坦主教知识之杖的家伙）杀害了你的叔叔，但他自己也负了重伤。不要犹豫，趁他元气未复，赶快冲上去砍死这个可恶的家伙（注意塔马伦不怕任何火系攻击）。在二人的尸体边捡到一大堆道具，其中比较重要的是一根怪异的海克斯探索者之杖。使用“死亡回想”同这两个缠斗不休的灵魂交谈后，就可以离开了。

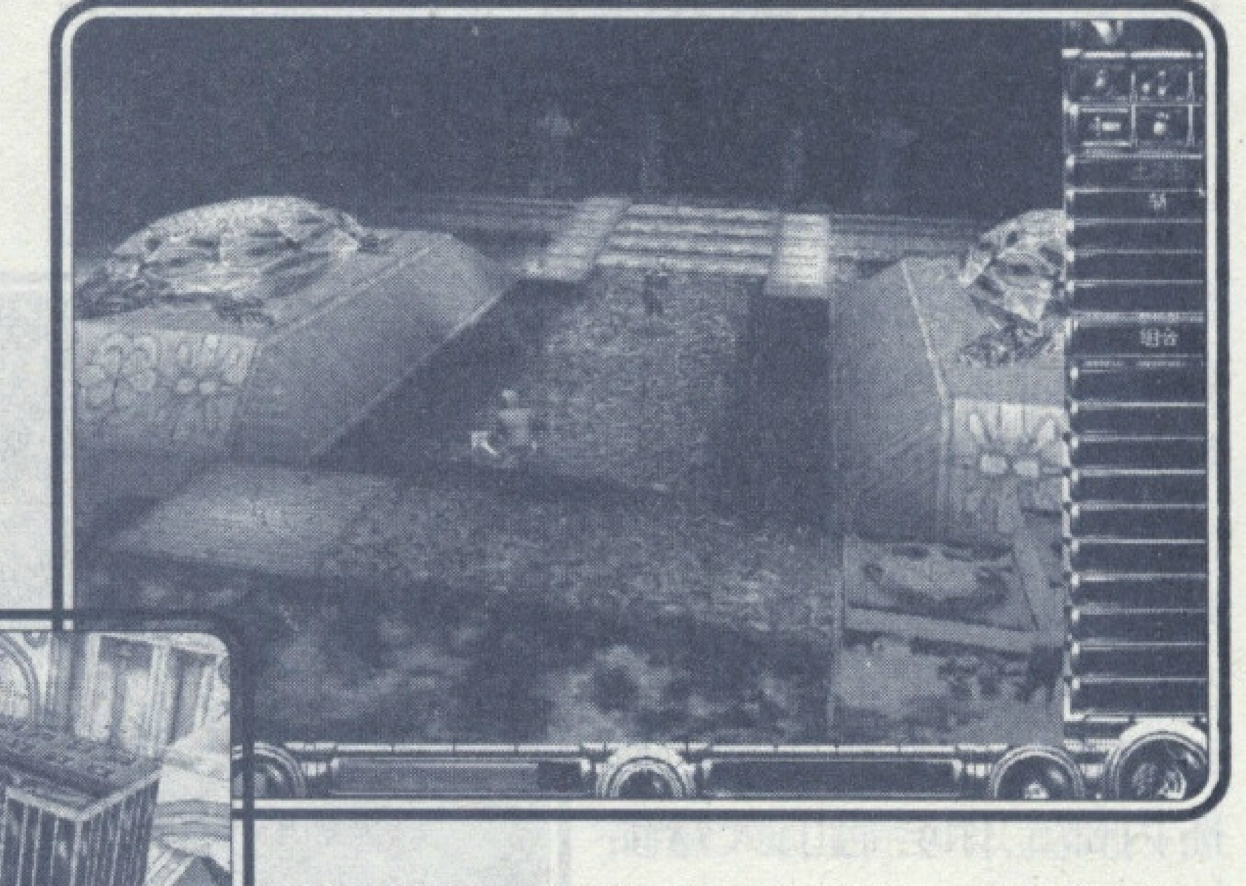
你可以从山洞回到瑞文斯卡，也可以走西部沼泽那条路（可以在路上顺便激活方尖塔林里的信念之石）。进入瑞文斯卡城后沿着道路向北到达阴影之路的大门前，进入阴影之路，在桥上你会遭到两个刺客的伏击，干掉他们后捡到两枚工会身份戒指，虽然这两枚戒指没有什么附加属性，但还是有必要留着它们，继续向北就可以到达佣兵营地。

进入佣兵营地的时候你会听到加葛斯王和塔罗斯之间的一段对话，他们似乎也在寻找金霍拉斯之砧，不能让他们抢先。当这两人离开后，进入佣兵营地，长矛是对付雇佣兵们最好的武器，干掉这些士兵出了营地后就可以到达七王坟。

七王坟由六个散布在四周的小坟和中央的霍拉斯古墓组成。每个小坟开口的方向都不一样，很容易让人晕头转向，所以最好能买个极好的指南针以免迷路。这些小坟也有一个非常容易区别的标志——它们墓碑上的族徽都是不一样的，知道了这一点再加上指南针的协助，应该很容易分清楚吧。总之，在小坟里可以找到气息符石、恐惧符石和药之符石，只要找到了这3个符石就没有必要再在这些小坟里浪费时间了，直接到霍拉斯古墓去吧。



霍拉斯的尸身被暴露在棺材的上方，使用“死亡回想”同他交谈，你会了解到一些有用的情报，然后步入棺材后方的机关平台，干掉那些骷髅法师，你看到平台上那4根柱子会间歇发出奇怪的烟雾。一一触摸这4根柱子，它们喷出的烟雾会变成红色，同时柱子中间的地面上也会喷出火



焰，没错，这就是一个陷阱，但还没完，再次一一触摸柱子，这一回烟雾会变成蓝色，地面上的火焰也会变成冰柱，这时候陷阱就设置好了。从古墓左右两侧的阶梯下到地下，从白色光柱传送点传送就可以到达岩浆池中的十字平台上，拿起平台上的金霍拉斯之砧，再干掉几个随后出现的怪兽，保存游戏后返回古墓上层。

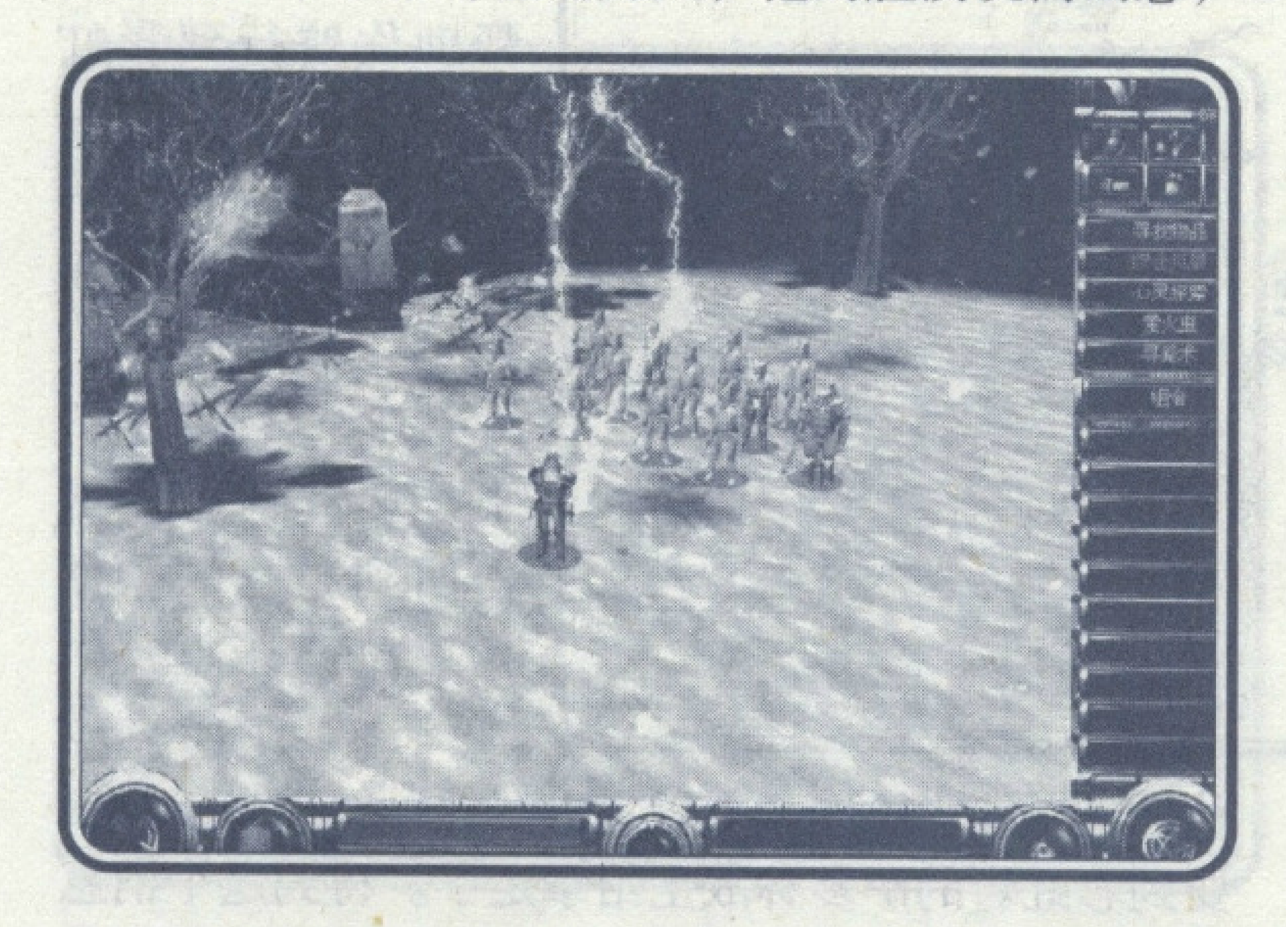
本以为拿到金霍拉斯之砧就万事大吉了，没想到加葛斯王和塔罗斯已经在门口恭候多时了。嗜血的加葛斯狂妄地让塔罗斯先离开，他要一个人享受屠戮的乐趣，同时这个疯狂的家伙还用魔法把古墓的入口封住，看来一场恶战在所难免了。事实上这也的确是一场惨烈的决斗——如果你决定和他硬碰硬的话。加葛斯的攻击力非常高，生命点数也非常多，如果想在近身战中砍死他没有大量补血剂简直不可想象，但现在有事先设置好的陷井在，一切便都不同了。小心地把加葛斯引到刚刚设置好的机关平台上，让他正好处于那个会喷出冰柱的地面附近，这样当他攻击的时候就会被冰柱冻住，重复几次很快就可以干掉他了，从他的尸体上你可以找到一把火之剑。接下来返回瑞文斯卡，从那儿的信念之石处回到海克斯。

马尔库斯会使用金霍拉斯之砧召唤铁匠克鲁西布斯，后者可以帮助你修理一些道具。而在铁匠的

屋子里你还可以找到一件永远也不用修理的火蜥蜴皮外套，不过防御力不高，也没什么用。回到玛里加尔进行一些适当的补充后，前往东河，船夫亚里斯可以把你带往影卫。

影卫之处

亚里斯把船停在东部草原的码头边上，向东走就到达教堂废墟。当第一次进入教堂废墟的时候你会遇上一个非常奇怪的男人，他的脸阴沉而凶恶，



虽然察觉到他不怀好意，但没想到这个家伙似乎并不想同你交手，只是跟你说了一些不着边际的话就消失了，连名字都没有透露，真是个诡异的家伙。教堂废墟南面是东沼泽，北面是影卫。当你进入东沼泽的时候，隐隐可以听到远处传来清脆的剑戟相交之声，似乎沼泽里发生了大规模的战事。从入口处一直向南前进，跑过河边的堤埂，看到在一个尖塔形状的信念之石的周围，几个血族战士正在一群僵尸的围攻下苦苦支撑。当你帮助这些战士干掉僵尸后，血族首领贝恩王会为你的协助表示感谢，作为谢意他将血族的护身符授予你。如果你愿意的话也可以跟他一起返回影卫——选“是”的话就可以立即返回影卫的白月教堂，并得到800点经验值。

在教堂里，贝恩王会回答你的许多问题，他介绍说如果你想找巴瑟拉高的话，可以去找镇上的药剂师坎蒂斯。他还提到关于血族和吸血鬼之间无穷无尽的战争恩怨，并且告诉你只有使用血神之锤才能真正打倒吸血鬼王——盗光者，如果你帮助血族击败盗光者的话，贝恩王许愿将帮你拿到金卡拉之心。跟他交谈完毕后搜索整个教堂，你可以在一个桌子上找到一本神秘的格里摩尔（气息之书），离开教堂后就可以回到影卫。

影卫

影卫西面的铁门通向影卫庄园，但目前还不能打开，东边的路口通向影卫码头，穿过南面的大门则可以回到教堂废墟。搞清方向后，先到影卫中间的铁匠铺去看看，铁匠鲍德会让你给玛里加尔的海默带去一块鲍德的金属。铁匠铺西边的房子是影卫监狱，东边是炼金师坎蒂斯的商店，下方则是棺材商人艾什的住宅。

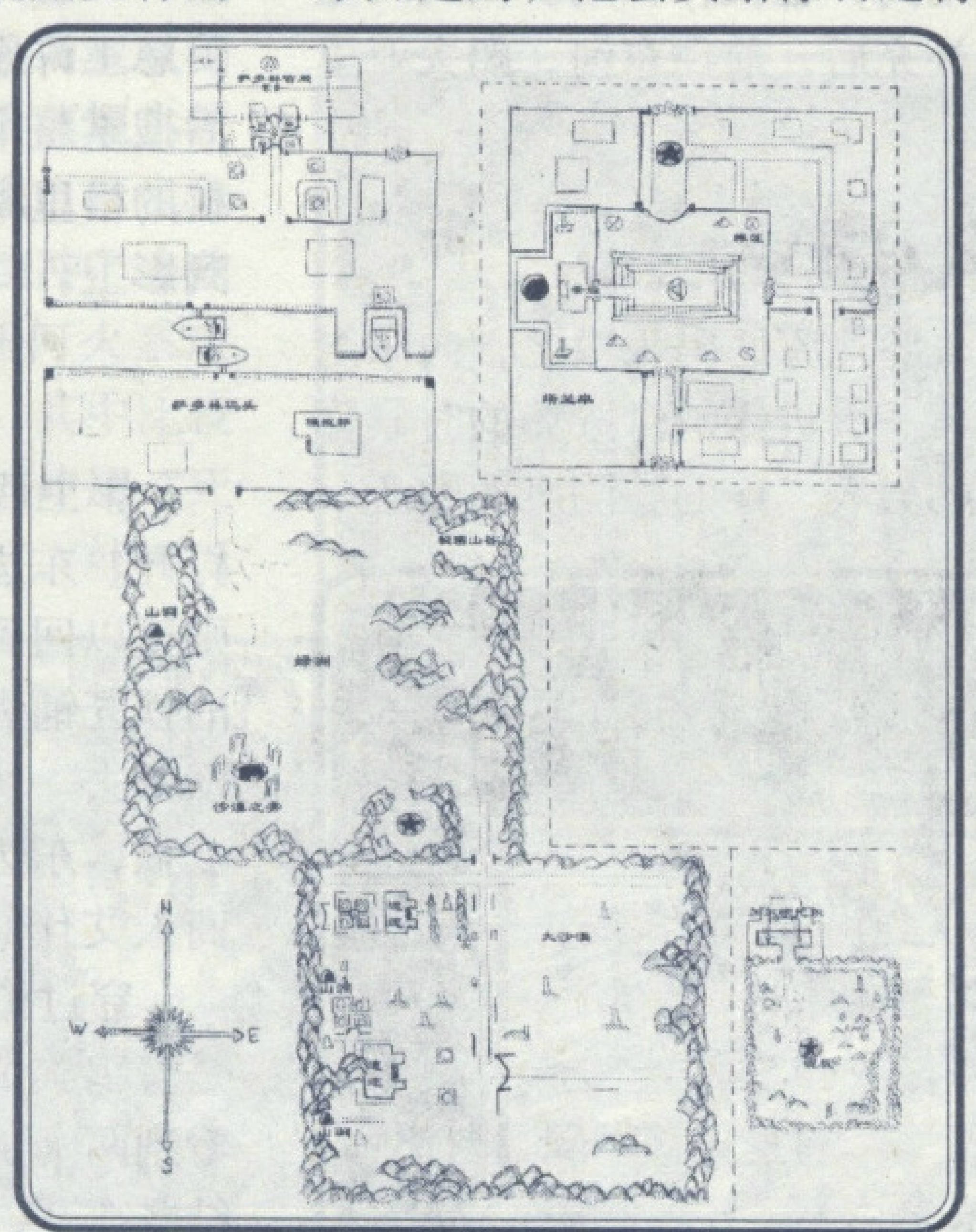


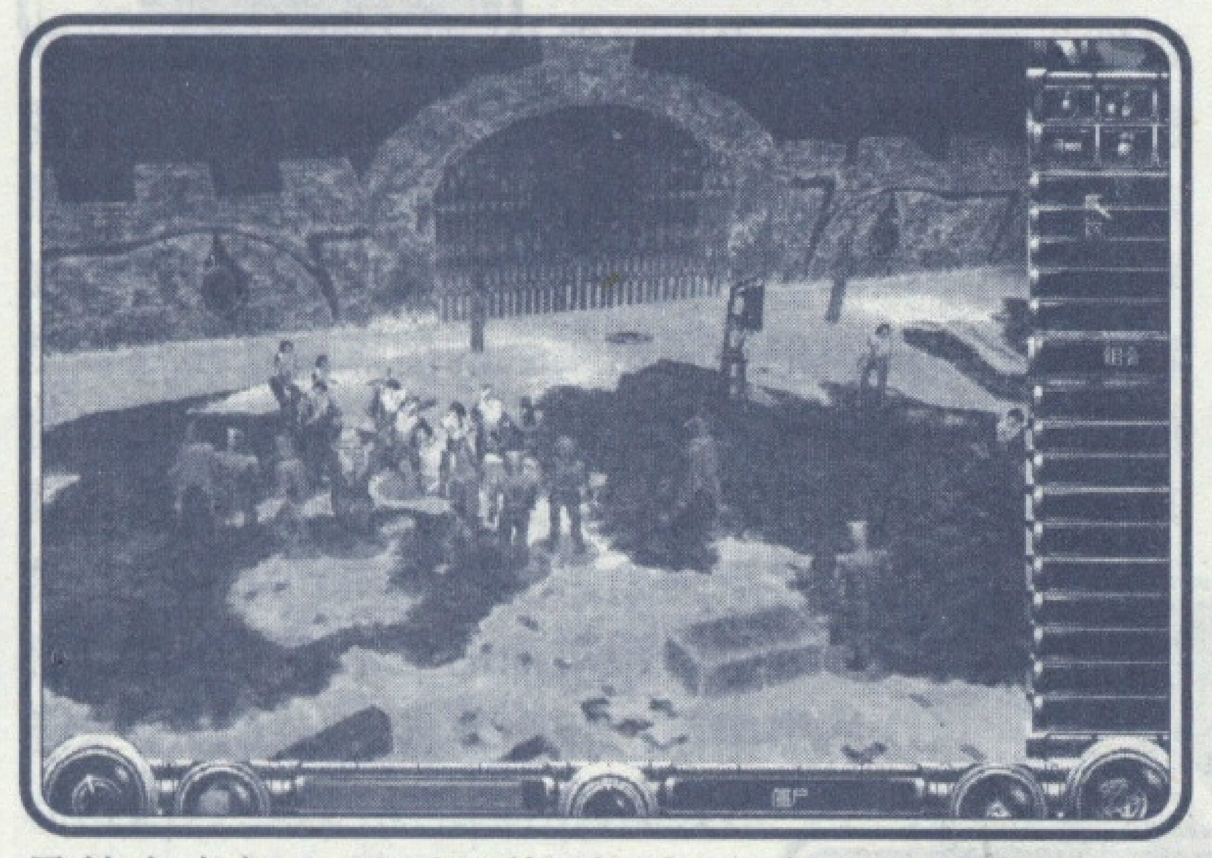
穿过街道，在影卫东北是海鸥旅馆，进入旅馆时你看到两个装束奇特的人正要结账离开，不过不小心落下了一张刺客契约，而目标正是棺材商人艾什。当询问完巴瑟拉高和克拉克斯王的事后，就赶紧跑回艾什的家吧。用刺客契约警告艾什，这个家伙受到惊吓后乖乖地把一切都说了出来。原来克拉克斯王和盗光者竟是一伙的，他们秘密集会的地点就在白月教堂前面的神秘地下庙宇里。艾什还给了你一把可以打开神秘庙宇石门的钥匙，就在这时4个行会刺客出现了。干掉这些刺客后搜索卧室可以得到一本神秘的格里摩尔（尸体之书），里面的法术对付骷髅、恶灵、吸血鬼这些黑暗系的怪物非常有效。接下来通过影卫西面的信念之石回到海克斯，打开尸体之书，如果你现在的等级可以学到“安息”是最好了，这项法术可以让黑暗系的一个敌人静止不动，这样打起来就方便多了。而尸体之书里的最后一项法术是“净化”，和驱逐卷轴一样，是对付拉尔的最好法术。另外一本气息之书也可以打开了，里面的“和平女神”的作用同“安息”类似，不过目标变成了普通人，也是很好的法术。通过海克斯回到玛里加尔，把鲍德的金属给铁匠海默，他会为你打造世界上最后的护腕，防御力暴涨，果然是好东西啊，做

完这一切后就可以返回影卫了。

现在进入白月教堂前的神秘庙宇，使用艾什的钥匙打开门口的石棺，用火剑（加葛斯之剑）加安息法术可以很简单地干掉庙宇内部的吸血鬼，但由于尽头的大门还是锁着的，所以只能暂时先回到影卫的地面上。如果现在再回到信念之石附近的铁门前，你会发现铁门已经打开了。进入后你就来到影卫庄园——克拉克斯王宅邸，现在最好先保存一下游戏。

当你进入影卫庄园的第二扇大门时，畅特会突然跑出来同你回合，原来他也对克拉克斯王保有怀疑，但缺乏身份证明混不进庄园。这时正是你大显身手的时机了——戴上两枚从工会刺客身上剥下的工会身份证明戒指，就可以带着畅特堂而皇之地从宅邸正门进去了。进入宅邸后，畅特会与你分头行动，这样你正好在房子里面大肆搜刮一番，在一个罐子里可以找到一块神秘符石（操纵符石），





另外在书架上还可以找到恐惧之书和石之书。而克拉克斯王就呆在宅邸中央的会议室里，和畅特一起很快就能把他干掉。从这个家伙的尸身上可以找到一把克拉克斯王的钥匙，而后便可离开这幢污秽的大宅了。

使用克拉克斯王的钥匙打开神秘庙宇内部锁着的大门，干掉几个躲藏在阴影里的拉尔，你可以在庙宇内找到对付邪恶的最终利器——信使。虽然目前它的力量还被封印着，但也足以对付大多数不知好歹的家伙了。

血神之锤

拿到信使之后就该想想办法去拿血神了。穿过影卫东门来到影卫码头，你可以在码头北面的市场里找到一个穿着奇装异服的家伙——萨多林商人德尔加迪姆，他会卖给你石之符石、乐谱和大地之神的卷轴。乐谱是一定要买的东西，如果你有钱的话，还可以买那个石之符石。

在船坞里找到船夫斯基夫，他可以帮助你航行到彩虹岩，不过因为在一次赌博中他的海图被作弊的治安官亚拉德托姆骗走了，现在他什么也干不了。因此你暂还得先回到影卫的监狱找亚拉德托姆要回海图。这个酒鬼承认他拿了那张海图，不过目前好像已经被另一个想要到彩虹岩的萨多林战士给拿走了。得到这个消息后回到码头，你看到那个萨多林战士正在威胁斯基夫。当他看到你后，决定先干掉你再说。不过很遗憾，虽然他手中的弯刀非常厉害，但在信使的威力之下，还是无奈地成了刀下亡魂（使用“和平女神”会更容易）。捡起他尸体边的海图，交给斯基夫就可以出发到彩虹岩去了。

从下船的地方一直向东走找到一块信念之石，接着向南走到达阿尔瓦里斯之墓。进入坟墓后第一眼就看到浮雕壁画，触摸浮雕就可以使用血族的护身符来关掉坟墓里的机关陷阱。在古墓里并没有太厉害的敌人，信使加上“和平女神”就可以打发一切了。当你沿着石路绕到阿尔瓦里斯之棺前时，搜索石棺，你就可以同阿尔瓦里斯的亡魂对话，他会将血神交给你。现在返回影卫，开始同吸血鬼之间的驱魔战争吧。

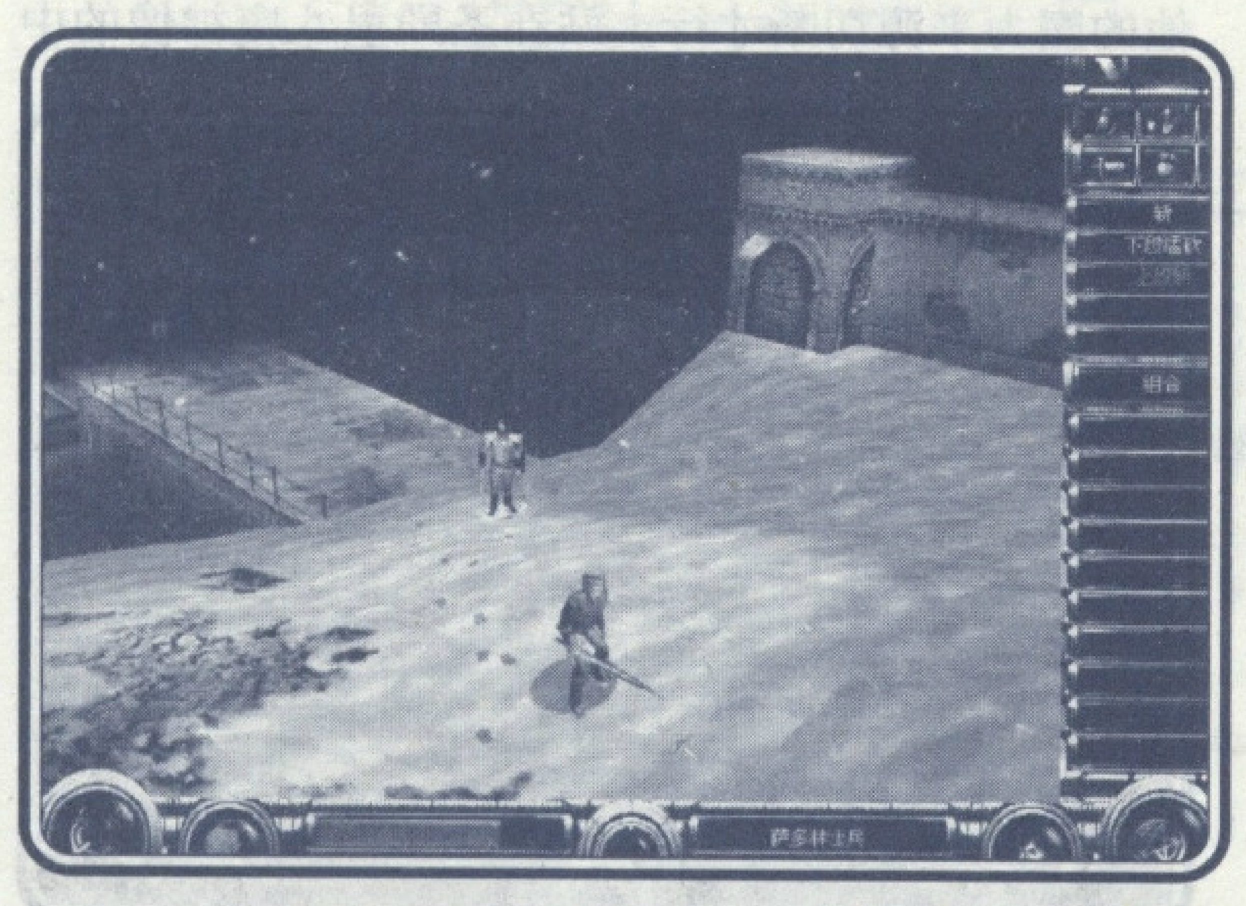


驱魔战争

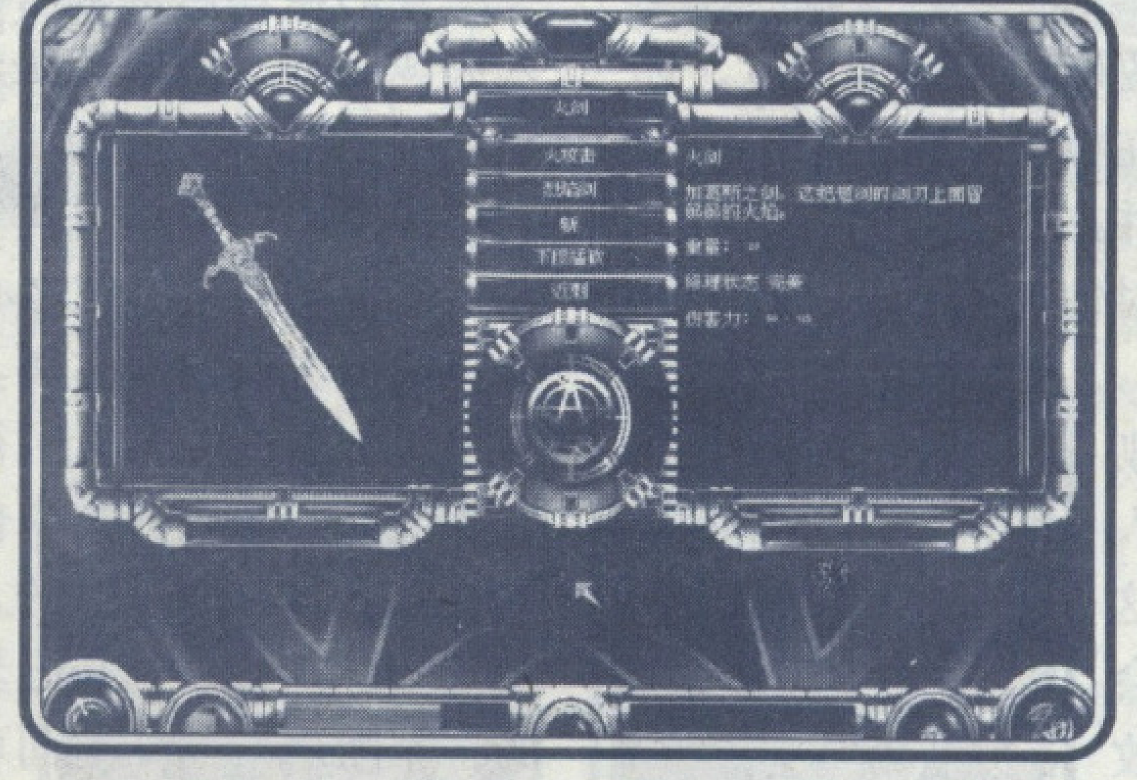
将血神之锤交给白月教堂里的贝恩王，他会带领十数名血族精锐战士同你一起踏上吸血鬼的领地血土，向盗光者的要塞托塔拉兰进发。一路上会发生同僵尸军团的几次大规模战争，只要小心不要误

伤贝恩王就行了，那些僵尸根本不是实力强大的血族战士的对手。经过浴血奋战后，你们终于来到了托塔拉兰的大门前。贝恩王用血神砸开大门，委派几个血族战士在城堡里搜索敌人，他则和畅特一起打开盗光者巢穴的大门，而你，就负责支援各处的血族战士。最后当把托塔拉兰里的所有僵尸都干掉以后，贝恩王也打开了大门，血族和吸血鬼之间的最后一仗终于要开始了。

这一次只有你和贝恩王二人共同对付盗光者，



在战斗开始前它会召唤出三个女吸血鬼来对付你，而他就专心对付贝恩王。这些女吸血鬼实力一般，不难对付，但如果你不想攻击它们的话，也可以绕着大厅转圈。只要盗光者干掉了贝恩王，这些女吸血鬼就会消失。不过盗光者不惧怕除了血神之外的任何武器，所以你还得捡起贝恩王死后遗落在地上的血神，之后才可以与盗光者正面交锋。有血神在手，战斗很快就结束了。盗光者死后留下一把魔法长剑，攻击力一般，没有信使好用，不过能卖个好价钱。当你出了巢穴，回到血土的时候，和畅特一起返回影卫，驱魔战争也告一段落。在影卫的白月教堂里，畅特继承了父亲的王位，成了血族新的统治者。而血神也回到了畅特的手里，作为回报，你得到了可以前往塔兰卓的传送卷轴。



金卡拉之心

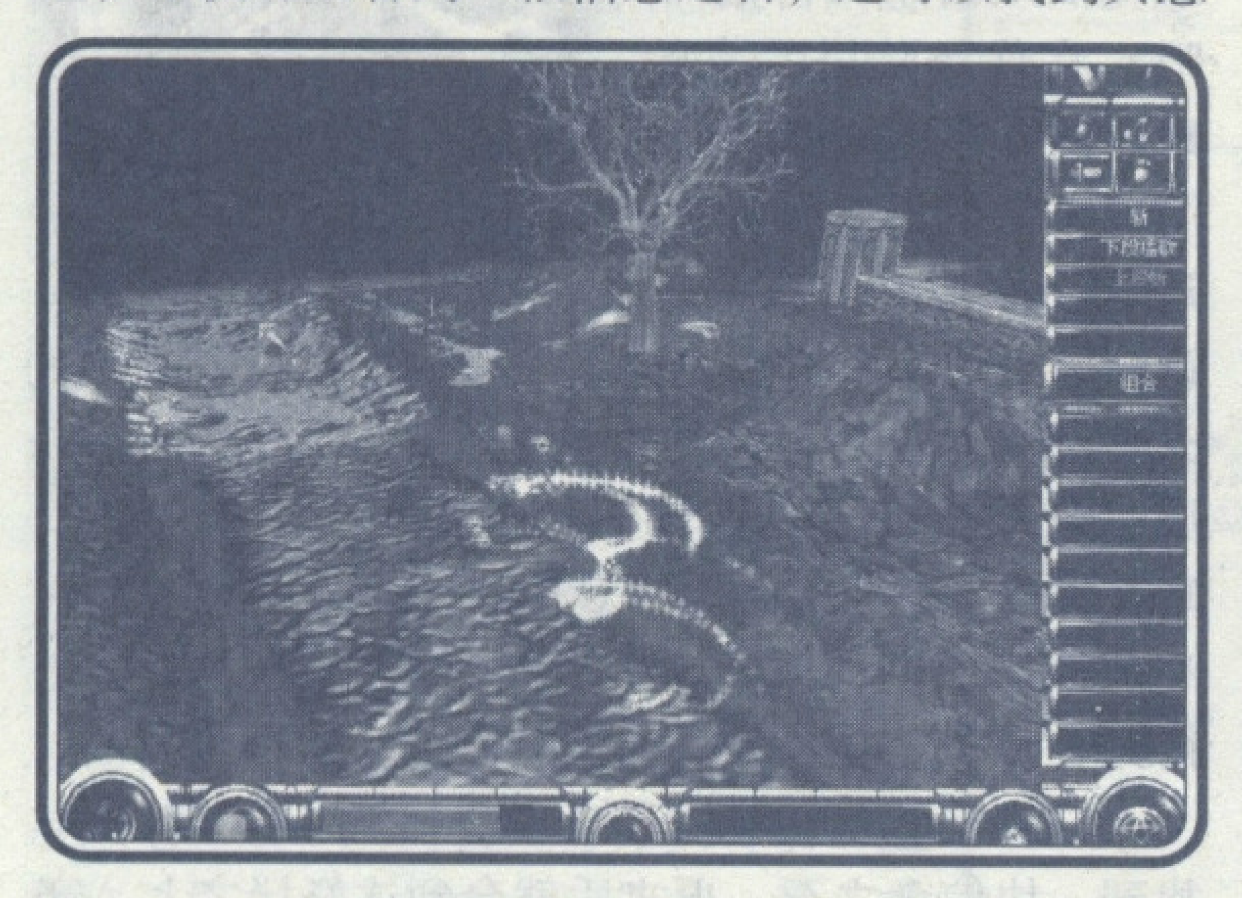
当你准备好了以后，念诵传送卷轴就可以来到塔兰卓。与此同时，萨多林的军队也在岛上登陆了，这一回他们的武器是戟，一种威力十分强大的武器，近身战会给你带来难以想象的伤害，所以尽量试着使用远程攻击或魔法攻击来对付他们吧。在你登陆塔兰卓的地点前方不远处可以看到阴魂不散的巴瑟拉高，不过这一次他好像丧失了意识。原来他窃取了金卡拉之火，却因为缺乏足够的力量反过来被金卡拉之火吞噬。现在你的任务就是护送巴瑟拉高前往祭坛，重新释放火焰以得到金卡拉之心。

一路上小心应付萨多林的战士，你可以在途中找到一块信念之石。再之后就会到达祭坛之上，守卫祭坛的是萨多林的老将军，使用“和平女神”可以有效地冻结他的行动，杀了他以后得到一把阔剑，威力比信使还高。当你把巴瑟拉高带到祭坛前的时候，金卡拉之火就会重新回到灵堂，金卡拉之心也随之复活并与你重新融合了。就在这时，塔罗斯突然出现在你面前，不过他并不是塔罗斯，他是加葛斯……原来还没死啊，生命力真是顽强。不过在信使的威力面前，这个死而不僵的家伙也算不上什么，在自己身上施展什么石头皮肤、盾牌等防御魔法后再冲上去和他一对一互砍吧，这个家伙不怕魔法，所以还是不要浪费魔法值了。当你干掉加葛斯以后，捡起地上的装备，搜索祭台边上的帐篷，找到一本神秘的格里摩尔（风暴之书），然后就可以通过信念之石离开了。

其它世界

拥有金卡拉之心以后你就可以前往其它世界了，这些世界包括灵魂宫殿，精灵王国巴拉达斯林、恶魔矿和失落花园。你可以在任何时候进入这些世界，不过那里的敌人都非常厉害，所以最好还是等等级够高的时候再说吧。

如果你拿定主意要去其它世界逛逛，那么第一站应该是灵魂宫殿。在那里，你会遇上几个拉尔正在攻击宫殿的守卫者，使用净化法术可以很快干掉他们。宫殿的4个守卫者会分别交给你一个任务，让你在这4个世界里找到4枚硬币，这样你才可以打开通向灵魂之井的道路。接到任务后，在大厅里逛逛，不仅可以看到一根信念之石，还可以找到贝恩

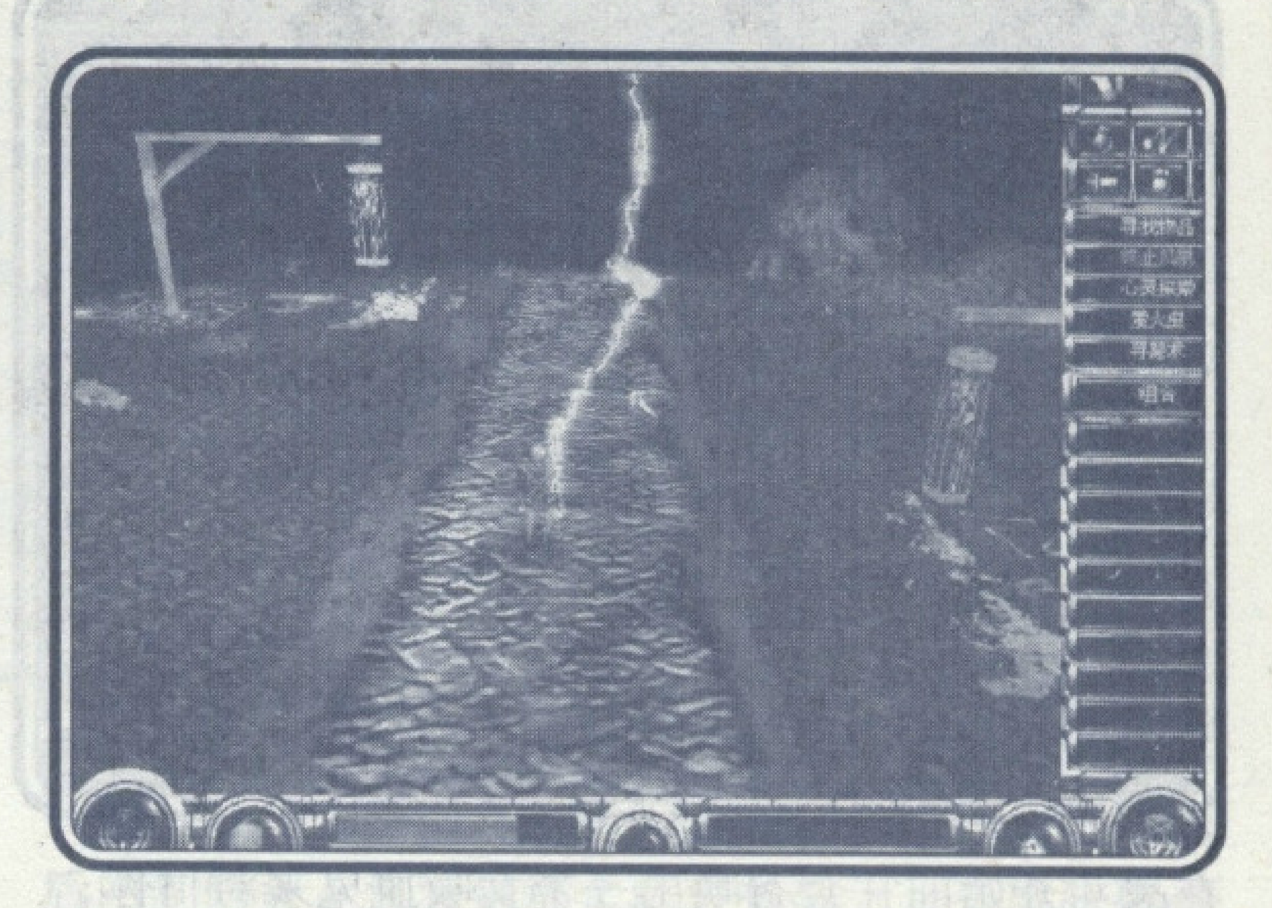


王的灵魂。杀掉大厅里的魔法师玛霍拉，就可以把贝恩王从痛苦中解救出来，也可以得到他给予的一枚硬币。

接下来先回到玛里加尔，询问一下梅丽莎关于精灵王国巴拉达斯林的事，她会给你一把梅丽莎的钥匙。然后你就可以前往其它世界之巴拉达斯林，用刚得到的钥匙打开王国内信念之石对面的小屋，在里面找到一本神秘的格里摩尔（操纵之书）。再前往精灵王国的宫殿，恳求女王释放拉斐拉，拉斐拉被释放的时候会交给你一枚硬币。作为代价，你会被女王当作新的宠物囚禁在精灵王国里，不过如果你找到一个腐坏的水晶蛋并在女王面前表演后，女王会因为你拙劣的表现而对你表示厌恶，并把你赶离精灵王国。

第三站是恶魔矿，当你刚刚来到恶魔矿的时候，年轻人法兰吉斯请求你帮助他离开这儿以便能够同他的未婚妻会面，作为回报你可以得到一枚硬币。在恶魔矿的底部你可以找到亚斯莫丢斯，这个卑鄙的矿主许愿说如果你找到100块钻铁他就会让你离开，实际上这个恶魔矿里根本没有100块钻铁，所以不要犹豫，使用“净化”和“岩浆”将他以及他的那些凶恶的走狗都干掉吧。亚斯莫丢斯留下的铁锤和盔甲以及卫兵们留下的长矛都是非常宝贵的装备。在恶魔矿里搜索，最后你可以在一座石桥上找到被束缚的人亚摹蒙，只要给他一枚矿石，他就会帮你做出一把可以离开矿区的钥匙，把这把钥匙交给法兰吉斯，得到硬币之后就可以离开了。

最后一战是凶险的失落花园。在失落花园的底部有一间废弃的小屋，里面的血族战士德拉格恳求你消灭邪恶的死灵之王内克罗诺姆，为此他将给你最后一枚硬币。死灵之王就呆在小屋旁边的圣殿里，但由于这个家伙是个不死之身，所以你得先把他的魔力来源切断才行。站在圣殿里八座神像的中



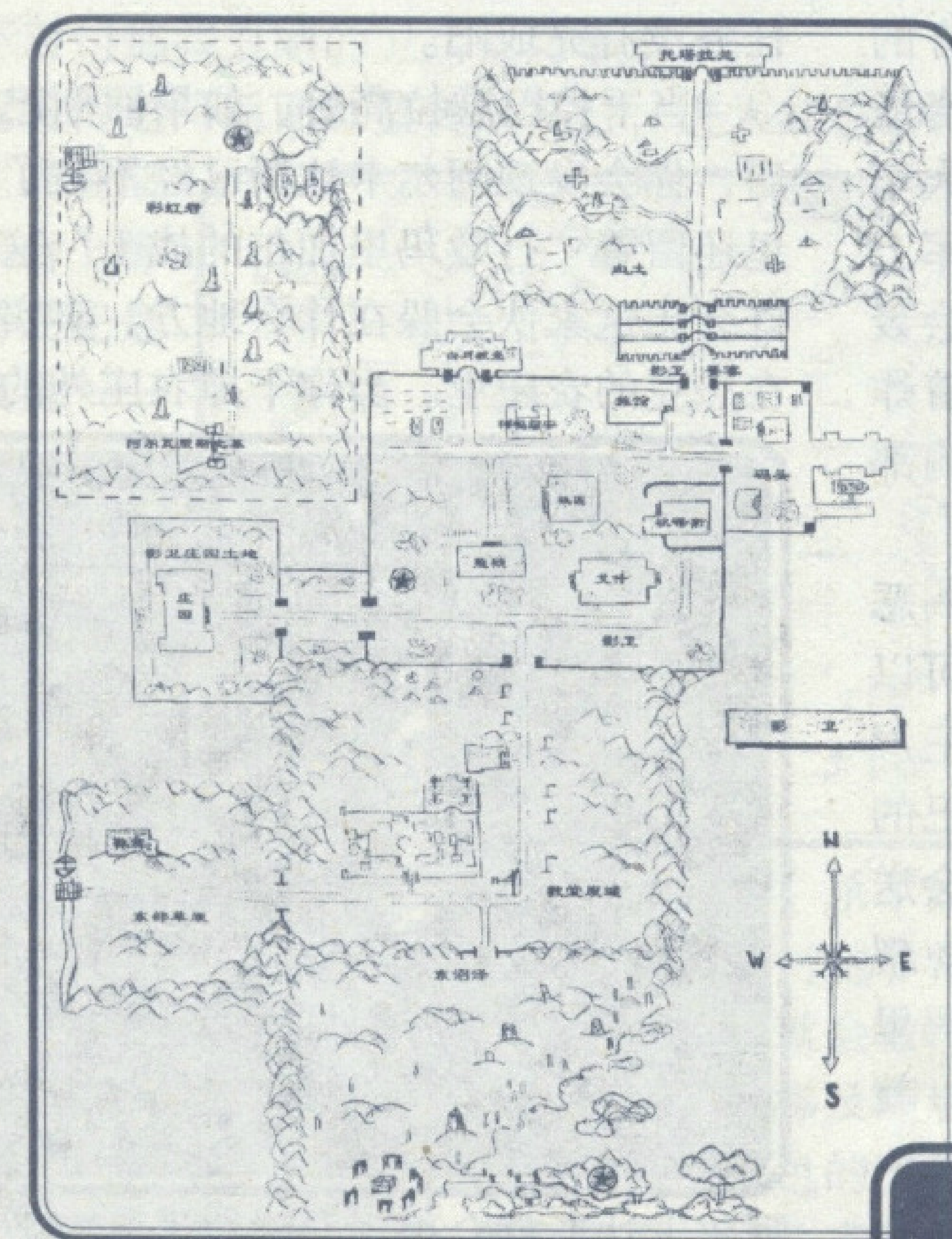
间，使用火系魔法将神像一一点燃，这样就可以破除死灵之王的不死之身了。杀了他，回复德拉格，你可以拿到最后一枚硬币。

最后回到灵魂花园，将硬币交给守卫，然后进入打开的小屋，将4个小屋里地板开关都打开后，灵魂之井的护井人就会出现，但现在你还没有办法进入灵魂之井，所以还是先返回玛里加尔吧。

萨多林的入侵和女王的野心

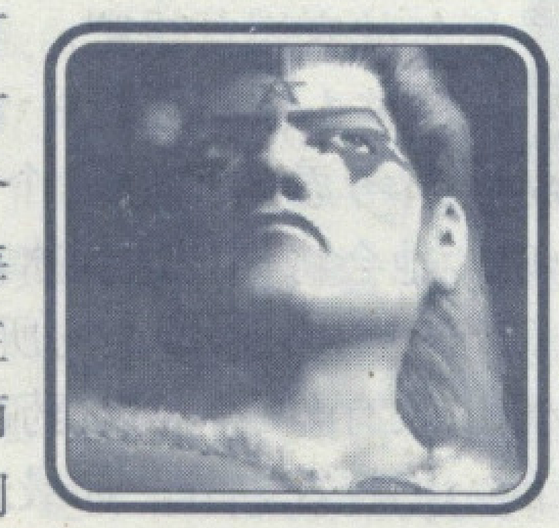
在你拿到金卡拉之心并打倒加葛斯的同时，萨多林的战士们已经占领了玛里加尔。所以当你传送回玛里加尔的时候看到街上到处游荡着这些不怀好意的士兵。不过，如果你不攻击他们的话，他们也不会攻击你。同镇上的人们谈谈，你会了解事情的来龙去脉。你可以在巴瑟拉高的商店里找到萨多林的将军阿尔卡达斯，而可爱的艾玛则会告诉你海默似乎与这个将军认识。和海默谈谈这次入侵的事，他会告诉你一些关于自己的往事和萨多林女王的故事。在畅特的小屋里，你可以见到畅特的姐姐蕾尼雅，她知道一些有用的情报，似乎萨多林的军队是通过东沼泽的一个魔法传送门来到玛里加尔的，现在事不宜迟，如果你决定要摧毁那个传送门的话，她也会带领血族战士跟你并肩作战的。

在你离开玛里加尔，前往东沼泽之前，可以抽空到玛里加尔客栈前看一看，那里来了几个萨多林的商人，其中一个会出售雕像之书，另外一个商人会出售一些药品和武器。



现在东沼泽都被萨多林的战士占领了，虽然蕾尼雅会带领一些血族的精锐战士来协助你，但这些家伙的力量……还是亲自动手比较好。使用“岩浆”等强有力的大范围攻击魔法可以很轻松地干掉这些疯狂的萨多林士兵，不过要小心别误伤了自己人。最后，跟着血族战士前进，在当初救出贝恩王一侧西面的环形废墟里找到萨多林女巫，干掉她后就可以通过魔法传送门来到萨多林了。

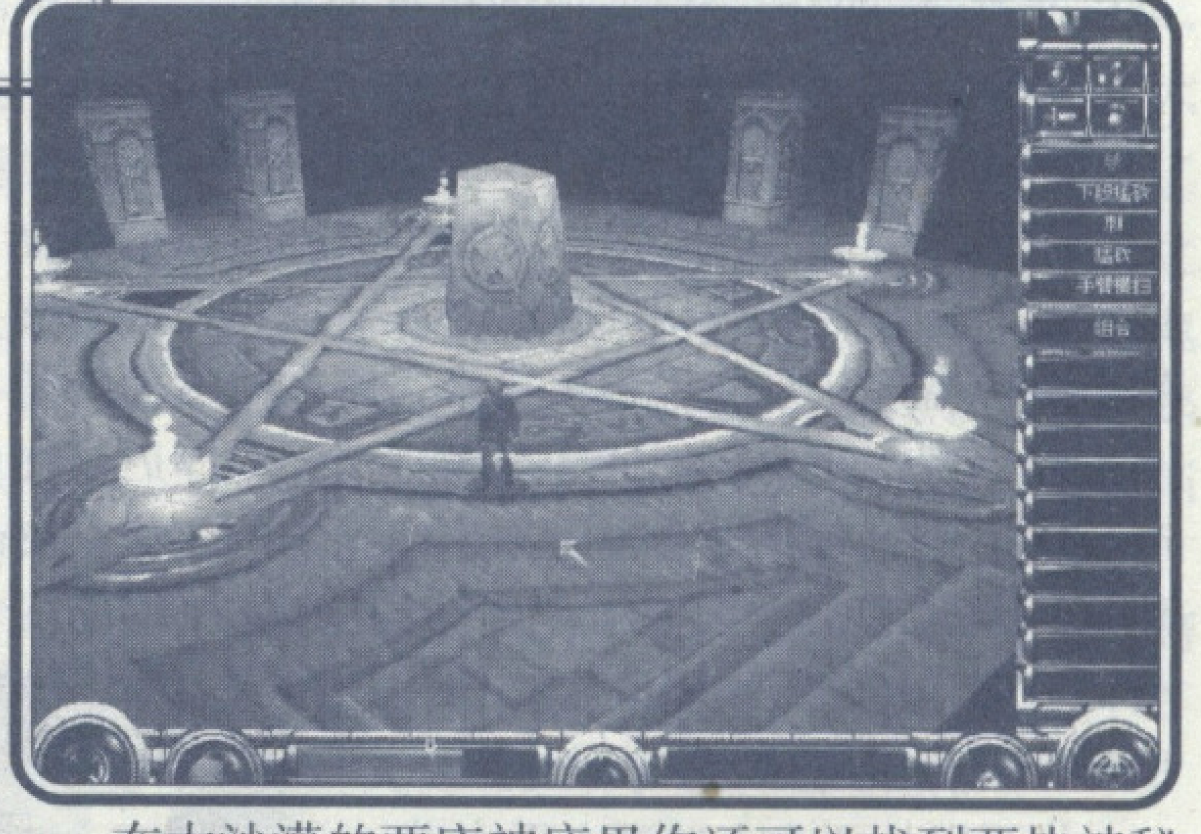
从传送门出来后你发现自己身处萨多林的码头，这里的人们除了商人外大多数对你不理不睬，所以也没必要一个个跟他们对话。从码头向西进入一间小房子，屋里的雅拉娜会帮你换上一套沙漠专用服装，并且你也可以向她询问关于萨多林的许多事情。在码头的两艘并排排列的船上你可以找到对女王不满的海军上将皮纳欧斯，他想让你调查一下南面绿洲里女王的卫兵在守卫着什么东西。从码头南面城墙的开口出去，就可以到达绿洲，在绿洲东面有两个萨多林战士守卫着一个山谷。如果你以前曾经同海默以及雅拉娜谈过关于女王的事，那么就可以劝说这两个战士放你进谷。原来他们保卫的是真正的女王塞勒贝拉，而王座上的那位则是恶魔因库巴，现在你的任务就是打倒假冒的女王，帮助塞勒贝拉重返王位。在绿洲的南面，沙漠之井的东面是通往大沙漠的出口，附近还有一块信念之石。



大沙漠

大沙漠里有两座废弃的神庙，其中一座神庙里有一个自称是卡达拉斯的魔法师，他手里拿着的就是沙漠长笛。这个家伙同时也是个海克斯探索者之一，所以打倒他后，使用“死亡回想”同他谈话，最后你还可以用海克斯木钉将他彻底杀死。拿到长笛以后就可以返回绿洲了。

同卡达拉斯在一起的还有一个沙漠鬼魂，他手中的魔法小刀威力惊人，你可以先用安息魔法冻结他的行动，再专心对付卡达拉斯。卡达拉斯擅长土系魔法，所以不要在一个地方呆得太久，以免被天上砸下的巨石所伤。当你近身攻击的时候这个家伙会施放碎片魔法，攻击力也非常大，所以是个不好对付的家伙，补血的药品一定要带够。



在大沙漠的两座神庙里你还可以找到两块神秘的符石（风暴之石和雕像之石）。拿到长笛后，再阅读一下从萨多林商人德尔加迪姆那里买到的乐谱，现在你就可以吹奏出正确的乐曲了。在绿洲西南角沙漠之井边上，将4首长笛曲目都演奏一遍，其中的“自由精神”可以将库里斯特从宗教的狂热中释放出来，你也不用同时对付那么多人了。而“王权”则会召唤出沙漠恶魔奇梅莱，他手持武士刀，擅长土系魔法，基本上魔法打击对他无效，所以尽管给自己施放一些辅助魔法，然后就上去砍吧，打倒他以后可以得到一把武士刀和一枚快速戒指。



回到码头以后，向海军上将报告你的发现，作为回报，皮纳欧斯会给你一个奇怪的装置，让你放

在萨多林皇宫门前的手推车底下以炸开宫门。走到码头北面的宫殿前，找到由两个萨多林卫兵把守的宫殿大门，把那个奇怪的机器扔到门前的大车底下，接着回报海军上将。奇怪的机器就会轰然爆炸，你可以沿着炸开的通路进入宫殿内部了。



假冒的女王——恶魔因库巴就呆在宫殿的正厅里，使用“信使”可以轻松干掉她，不过还要注意不要伤害地上的女王尸体，否则就会GAME OVER了。当你打倒因库巴的时候，真正的女王灵魂会返回自己身体中。她会送给你领袖王冠，并且解除了阿尔卡达斯的兵权。现在在玛里加尔的战士已经归到了海默的麾下，玛里加尔自由了。当你将宫殿里的宝物搜刮干净后，就可以通过绿洲的信念之石返回玛里加尔。

最伟大的海克斯探索者

回到玛里加尔的时候，艾尔里克和海默亲自上前欢迎，正在大家互相庆贺的时候，亚里斯海姆突然十分惊慌地从东门里跑了进来，跟在他后面的是一大群鼠魔军团。当把这些鼠魔都消灭干净后，在市政厅里亚里斯海姆会告诉你这些愚笨的家伙是突然从下水道里冒出来的。为了保卫玛里加尔的安全，看来有必要跑到玛里加尔下水道里看个究竟了。

你可以从两个入口进入下水道，其中一个在威尔法硕的客栈内部，走这条路你可以帮助法硕对付从地下室冒出来的鼠魔；另外一个在东河城门入口的右侧。推荐进入东河的入口，这样的话当你沿着一段走廊进入下水道时，就可以看到入口处右边有一间黑暗的小屋。你的“老朋友”巴瑟拉高就呆在里面，这家伙梦想成为世界上最伟大的海克斯探索者，于是召唤出部下加拉斯托来攻击你，自己企图穿越信念之石，跑到海克斯去捣乱。打倒加拉斯托，释放“死亡回想”，用海克斯木钉彻底干掉她。接着就可以返回玛里加尔广场，阻止巴瑟拉高的阴谋了。

巴瑟拉高是一个强大的魔法师，不过在“和平女神”和信使面前也不堪一击。干掉他后，一个萨多林战士会上前告诉你血族的光明军团已经在东河码头登陆了。现在在玛里加尔逛逛，看看还有什么任务没有完成吧。

当干掉巴瑟拉高后，如果回到巴瑟拉高的药剂店，你会发现阿尔卡达斯已经不在了。因为任务表里还留着“打败玛里加尔的战士”这个任务，你也许会想这家伙会躲在什么地方。事实上，将军就藏在杰克的农庄里。当你干掉农庄外的两个卫兵后，



阿尔卡达斯就会出现向你攻击，打败他后可以捡到一把魔法马刀，同时也顺利完成了任务，然后回到玛里加尔。

加尔顿托尔

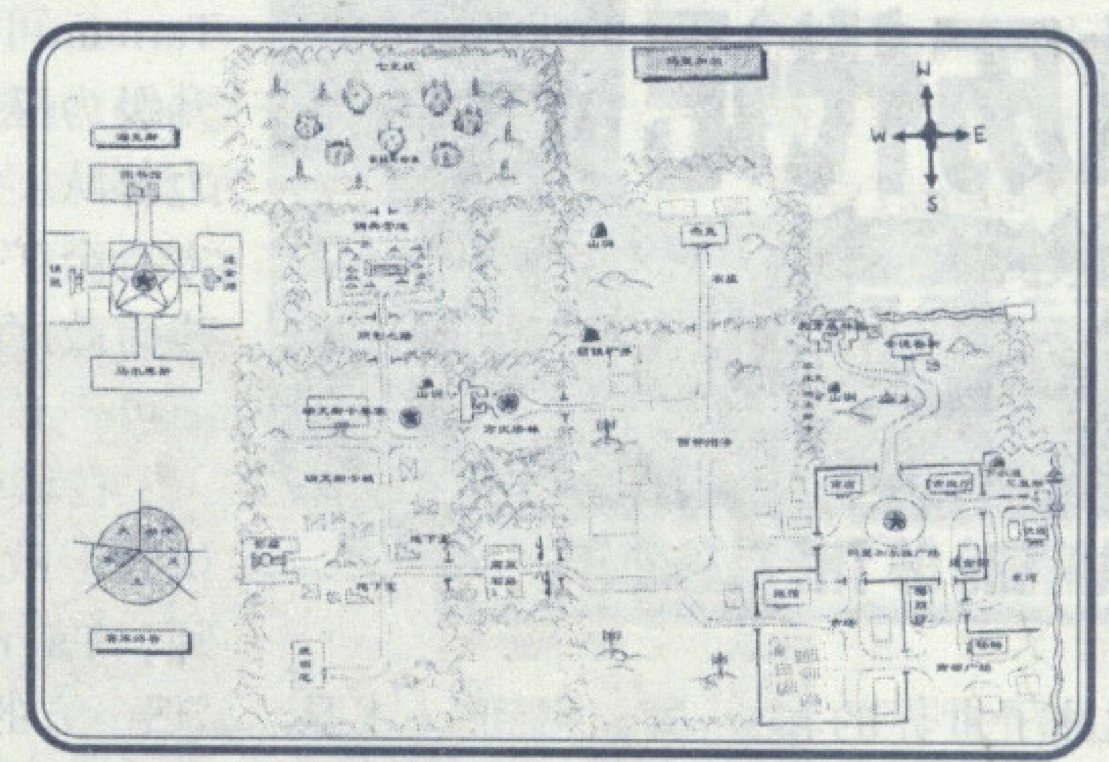
先在东河同血族的军队碰头，带队的正是畅特和坎蒂斯。之后到玛里加尔畅特的小屋，同他们谈话后返回广场的信念之石前面（也许你需要先保存一下游戏），念诵传送卷轴打开通向加尔顿托尔的传送门，光明军团的士兵们一个接一个地跳入传送门中，最后当海默也进入传送门的时候，你也失去了知觉。你醒来的时候，已经在加尔顿托尔前的泥坑营地了，身边只剩下畅特一人，原来坎蒂斯被奇怪的生物抓走了，光明军团也已经失散。看来事态紧急，赶快跟在畅特身后向加尔顿托尔的宫殿前进吧。

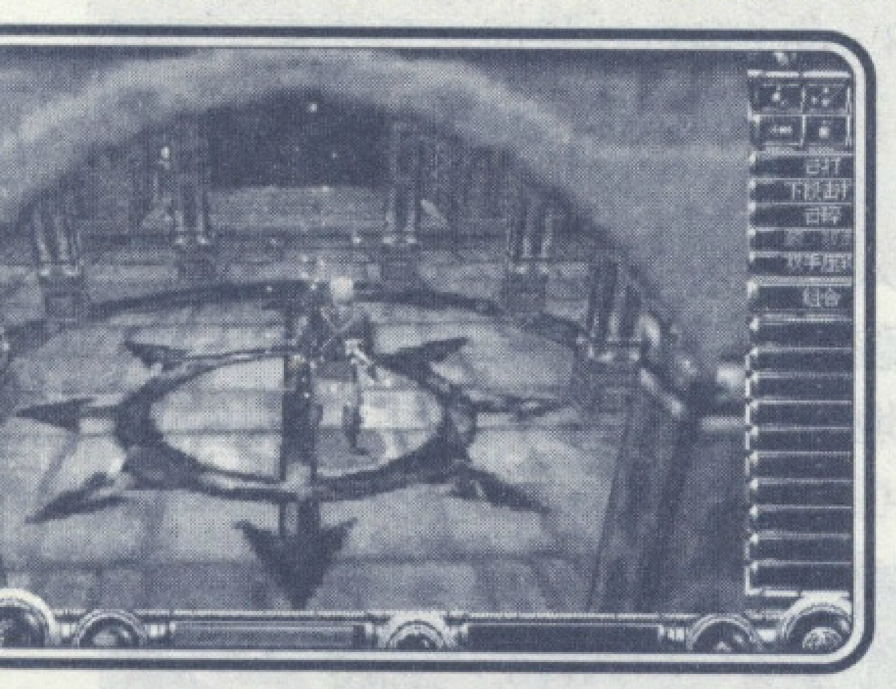
进入宫殿之后，干掉不知好歹的加国蒙，恶魔斯考恩的最后一个盟友冰女王莉莉斯就会出现。她会将你传送到冰宫殿，并开了一个非常残酷的玩笑——你身上的所有装备都消失了，没有武器，没有盔甲，没有药品，什么都没有，除了地上的一把权杖以外。你最迫切的任务就是要找到自己的装备，否则单靠这把短得可以的权杖要对付手持冰矛的骷髅魔鬼卫兵，简直不可想象。

通过开始处的红色传送点来到一处有着红色和蓝色传送门的平台，你需要找到一块比信念之石略小的石柱，触摸这个石柱，然后回到红蓝传送门的

平台上。进入蓝色传送门，紧接着你就可以找到自己心爱的装备，这下对付那些丑陋的卫兵就简单多了。

通过附近的传送门返回红蓝传送平台，进入红色的传送门，冰女王莉莉斯正在东边的平台上等着你，她手持的正是“信使”的真身——加尔多巴宝剑，这是一把威力巨大的宝剑，不过落在女王的手里真可惜了，因为她微弱的力量根本不能发挥加尔多巴的真正威力，但要小心她那让你不能动弹的霜冻魔法。杀了她（从绿洲井里的恶魔奇梅莱手里得到的武士刀对付她非常有效，巨剑也不错），捡起地上的加尔多巴，你就会被传送到冰梯。冰梯及随后的地带都由绿色的飞行魔鬼守卫，这些家伙的攻击力一般，使用加尔多巴可以轻松干掉他们。捡起地上四处散落的装有药品的袋子，接下来就可以来到黑魔法客栈密室。这里的飞行魔鬼有了一丝长进，在密室的中间以及四个角落各有一个会施放塞库弹的飞行魔鬼。把他们全部都干掉以后，密室两边的大门打开了，随便哪边的大门都通向同一个地点——黑魔法连接。





进入黑魔法连接区域后你可以找到一个信念之石，触摸石柱将其激活……在信念之石附近的房间内你可以找到一个非常眼熟的人，原来他就是当初你刚刚进入教堂废墟时遇到的那个满嘴胡言乱语的家伙，他的名字就是斯考恩——使世界陷入灾难和恐慌的恶魔！很奇怪当初他为什么不杀了你，这一切的背后究竟隐藏着什么阴谋？带着这些疑问，你追了上去。在大厅中央发生了一场恶战，斯考恩不怕任何魔法，攻击力和防御力也非常高，所以最好把所有能增加自己属性的魔法（如石头皮肤、力量、狂暴等）都施放了以后再冲上去跟他对战。费尽千辛万苦刚刚把斯考恩的血砍到一半的时候，这个怕死的家伙就转身企图通过传送点逃走，更召唤了他那几个衷心耿耿的海克斯探索者来帮忙阻挡你的追击（如果你以前没有彻底干掉他们的话）。这才是一场真正的恶战，这些海克斯探索者原来就非常厉害，现在再次出现就更加厉害了，更何况还是一起出现。他们虽然近身作战攻击力非常弱，但魔法杀伤力非常强，所以劝你还是在以前就用海克斯木钉将他们彻底消灭吧。而后跟着斯考恩进入传送点，就可以来到灵魂宫殿，一切都将在这里终结。

灵魂宫殿

斯考恩一直在期盼着你的到来，他需要一个足够强大的人来负荷他的灵魂，以便能够真正地统治这个世界，而你正是最佳的人选，这也是当初他为什么不杀你的真正原因。然而你的强大超过了他的想象。在接下来的战斗中斯考恩丝毫不是对手，这个狡猾的家伙身负重伤之后再一次通过传送点逃跑了。

跟守井人交谈，他会激活通往灵魂之井的传送门，斯考恩就在灵魂之井里，在那里你同现了原形的斯考恩再次交手，跟以前一样，这个懦弱狡猾的恶魔仍然不是对手，不过这回他再也不能逃走了，很快你便干掉了斯考恩。但这一切竟然也在斯考恩的算计之中——虽然你消灭了他的肉体，但他的灵魂占据了你的身体，很快，你的意识就会全部失去，恶魔又将重现大地，世界又将重新陷入苦难之中，难道，这就是命运？

你可以有两个选择，是打破这个黑暗的、受诅咒的命运还是向命运低头：

跳入灵魂之井；返回海克斯。

一切都结束了。

◆ 北京 农方





沉寂了1万年的元素君主突然搅乱了世界的和平，将整个世界变成了一个巨大的战场。为此，Tarnum必须放弃对魔法的偏见，学习各种神奇的魔法，从一个勇猛的野人修炼成为一名充满智慧的魔法师，组建部队穿越魔法云城、明澈水池、巨石高地以及空气、土、火和水空间，攻占元素城堡，消灭内心充满怒火的元素君主。

战役一 魔法师的麻烦

The Trouble With Magic

剧情概述：Tarnum必须攻占元素城堡，以获得与元素君主抗衡的魔法知识，如果Tarnum在战斗中失败，则一切努力将付诸东流。本关Tarnum只能升到第6级，Tarnum手下能力最强的两个英雄将跟随他进入下一个战役。

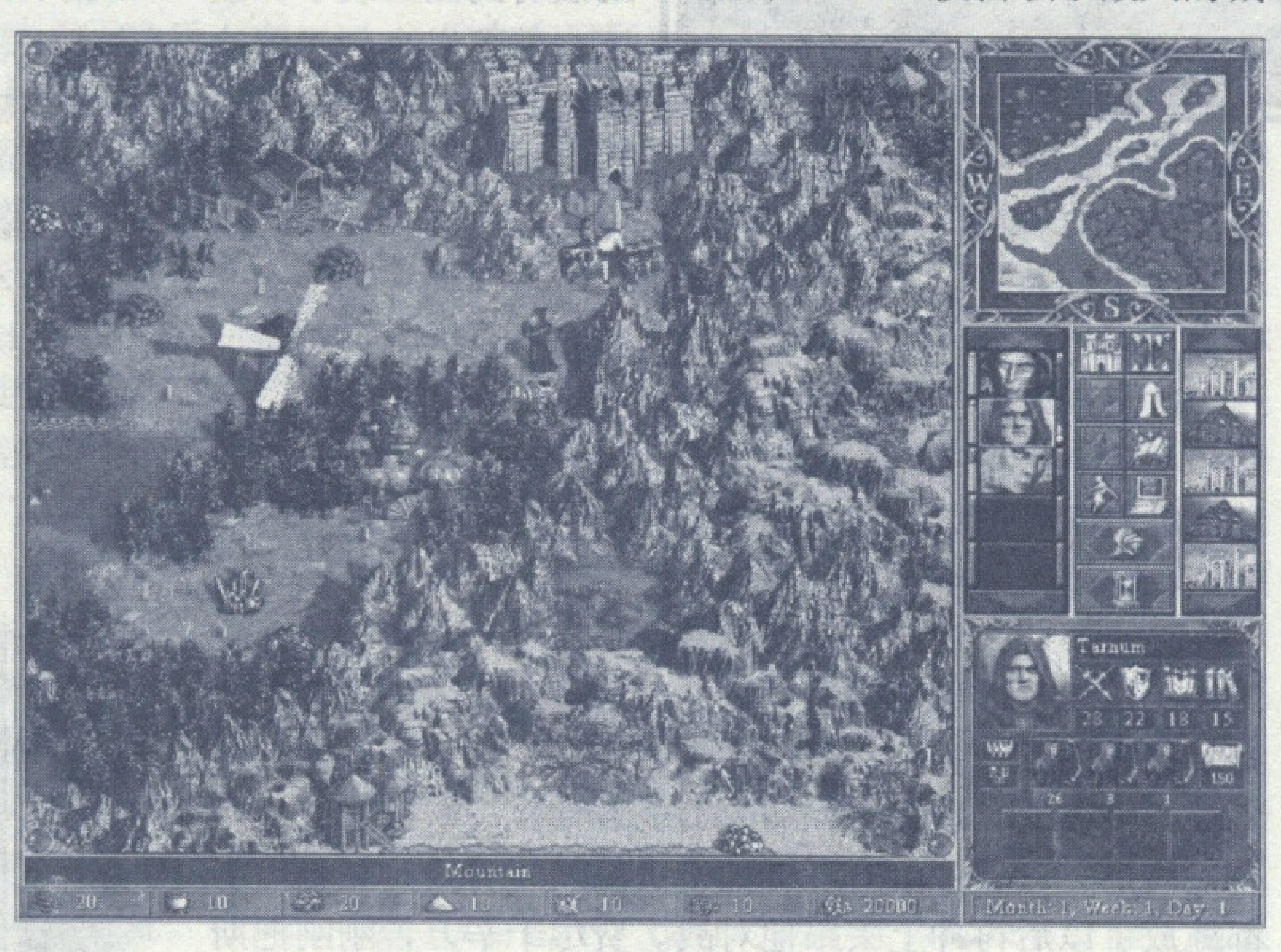
初始奖励：10个高级石像鬼或知识力+1。

攻略指引：Tarnum具有一种非常出色的特殊能力，可以将魔法师升级成为巫士（Enchanter）。巫士在每次战斗开始都会对本方部队或敌方部队施以辅助类魔法，比如对本方部队施以群体祝福术或对敌方部队施以群体诅咒术，是非常优秀的兵种。战役开始前选择10个高级石像鬼，因为Tarnum可以通过战斗提升等级来获取知识力。得到10个高级石像鬼，加上随身携带的10个巫士，Tarnum的兵力足以对付城堡周围的散兵游勇。与Tarnum共同作战的还有女英雄Rissa，由于她的部队战斗力不是很强，其基本战略是跟在Tarnum的身后占领矿藏和拾取资源。

Tarnum的主城堡无法修建市政厅、魔法公会、图书馆以及知识之墙，而且兵种的生产设施也只能修建到工厂。不过城堡中有魔法塔，Tarnum可以招募魔法师，然后升级为巫士，这是Tarnum的主力部队。此外，在城堡的左下方有金矿，尽管城堡中无法修建市政厅，但Tarnum在资金方面可不必担忧。

在城堡门口右侧有一个埋伏，但敌人只是一个高级魔法师，Tarnum可以轻易将其干掉，得到5个水晶。城堡下方的魔眼饰物由隐藏的15个高级水元素看守，但它们对Tarnum无法构成威胁。Tarnum轻而易举地消灭水元素，得到魔眼饰物。在城堡左侧通道中，靠近防御塔的地方埋伏着45个空气元素，Tarnum经过这里时，凭借巫士部队的出色表现消灭了它们。接下来在通过战场下方的狭窄通道时，又遭到了25个空气元素的伏击。将它们干掉后，便进入了敌人的疆界。

为了求稳扎稳打，Tarnum在第2周集结了兵力之后，才向敌人领地的纵深前进。由于本关的敌人只有一个，几场战斗之后，Tarnum便占领了敌人的城堡，将敌人全部消灭干净，从而开始了自己修炼成为魔法师的征程。



战役二 云中漫步

Walking On Cloud

剧情概述：Tarnum必须打败空气元素君主。本

关每个英雄只能升到第12级，Tarnum和手下两个能力最强的英雄将带着全部的技能、魔法和经验值进入下一个战役。此外，空气魔球也将带入以后的战役。

初始奖励：守望塔或1000金子。

攻略指引：本关的战场比第一关稍难。Tarnum的城堡在战场西南角，兵种的生产设施只能修建到



圣坛，不过Tarnum还是可以凭借巫士的优势与敌人周旋。战场上的敌人主要是空气元素，好在高级空气元素不多，对Tarnum的部队威胁不大。

Tarnum集结部队之后，首先在城堡旁边得到骑士手套，可以增加3点移动力，然后消灭城堡周围的野外部队。城堡右侧有1个单向传送门，使Tarnum可以通过战场上方的单向传送门迅速返回城堡。在Tarnum清理野外部队的同时，Rissa一边占领矿藏，一边拾取散落的资源。

战场东北角有一个双向传送门，通向空气元素世界。敌人将带领大批空气元素在第3周左右通过传送门进入Tarnum的领地，因此必须尽快占领战场东面的中立城堡，这个城堡可以全面发展，修建生产高级兵种的设施，迅速招募高级兵种，然后在初始城堡上方找到空气魔法书。消灭守卫空气魔法书的60个空气元素和15个灯神后，拿到宝物，Tarnum学会了所有的空气系魔法。接下来在战场的中央地带得到空气魔球，使空气魔法伤害力增加50%，这样Tarnum便拥有了足够的实力来对付入侵的第1批敌人。挡住了敌人的第1次进攻后，剩下的战斗就比较容易了（不过在寻找空气魔球的时候，要留心硫磺矿旁埋伏着众多空气元素）。

在第4周，Tarnum集结了足够的兵力，通过战场东北角的传送门进入空气元素世界。在彻底消灭敌人之前，Tarnum和Rissa分别拜访了战场上能够增加经验值和提升能力值的建筑，这对今后的战役非常有帮助。此外，Tarnum在城堡内还修建了知识之墙，并将魔法公会修建到第5级，学会很多种魔法。最后Tarnum率领部队消灭了龟缩在元素城堡中的敌人，结束本关战役。

战役三 勿饮此水

Don't Drink the Water

剧情概述：Tarnum必须占领所有驯兽师城堡。本关每个英雄只能升到第12级，Tarnum和手下3个能力最强的英雄将带着全部的技能、魔法和经验值进入下一个战役，此外水系魔球也将带入以后的战役。

开始奖励：30个木材或30个矿石。

攻略指引：本关的战场大部分都是水面，敌人主要是水元素。Tarnum的城堡在战场的西南侧，城堡中的兵种招募设施只能修建到圣坛。不过，Tarnum拥有巫士的帮助，并不是很需要灯神。由于Tarnum随身携带空气魔法书，而且在前一场战役中学会了很多魔法，因此只需在城堡下方的野外建筑中招募部队，便可以消灭当地的散兵游勇。随后，Rissa占领矿藏，拾取资源。

战场上一共有4个驯兽师城堡，战场东面有1个中立城堡，战场西面有2个中立城堡，而在战场的西北角则是绿色敌人的城堡。Tarnum在招募了一定数



量的部队后，首先在自己城堡所在大陆右侧小岛上消灭40个巨型蛇怪，得到蛇怪之甲，增加了3点魔法力。接着在战场下方的两个小岛上分别得到了导航项链和船长帽，将这两样宝物组合成海军上将之帽（可以提高水面上的移动力，并在上船或上岸时不损失移动力）。然后Tarnum率领部队占领了自己城堡上方的中立城堡，发现这个城堡可以全面建设（不过在本关战役中好象不是很需要）。稍作整顿

之后，Tarnum在所占城堡的左上方消灭了40个灯神，得到了漂浮之靴（可以在水面行走，但不能在水面停留）。将漂浮之靴和海军上将之帽配合使用，使得自己在水面上如履平地。接下来，Tarnum带领部队向东前进，占领了另一座中立城堡之后，在战场东侧的小岛上找到水系魔法书，学会了所有的水系魔法。

返回城堡再次集结兵力后，Tarnum在自己城堡上方的小岛上消灭了80个高级水元素，得到了水系魔球，然后在占领的第1座中立城堡上方攻占了第3座中立城堡。最后Tarnum在战场上方偏左的小岛上消灭了实力薄弱的绿色敌人，占领了敌人的城堡，结束了本关的战役（不要忘记在结束战役之前，建设巫师城堡和驯兽师城堡中的魔法公会以及知识之墙和战神牢房，以提升Tarnum和Rissa的能力）。



战役四 坚实之地

Hard Place

剧情概述：Tarnum必须打败地穴君主。本关每个英雄只能升到第25级，Tarnum和手下3个能力最强的英雄将带着全部的技能、魔法和经验值进入下一个战役。此外，土系魔球也将带入以后的战役。

开始奖励：教皇之冠或5个宝石、水银、硫磺和水晶。

攻略指引：本关的战斗发生在地下世界，整个战场并不大，在战场的中央地带有一个深层地下世界的入口。Tarnum的城堡在战场西北角，而敌人的城堡分别位于战场的西南角和东南角。此外在战场的东北角和中间还有两座中立的男巫族城堡。

战役开始后，Tarnum的周围是野外魔法塔，Tarnum可以招募一定数量的魔法师，然后升级为巫士。凭借这些巫士以及自身的魔法能力，Tarnum可以消灭挡路的任何敌人。在第1周内，Tarnum便带领部队攻占了战场东北角的中立城堡，紧接着又向战场东南角的敌人城堡挺进。在战场东侧金字塔的下方，Tarnum遭到了敌人的伏击。将敌人消灭后得到了5000点经验值，然后在第2周占领了战场东南角的敌人城堡。

与此同时，Rissa带领部队首先占领了城堡右侧的机器人工厂，雇佣了一些金人、钻石人、铁皮人



和石人之后，接着占领了战场中央的中立城堡。然后带领部队进入深层地下世界，找到土系魔法书和土系魔球。当城堡中的设施建设齐备后，Tarnum带领部队攻占战场西南角的敌人城堡，结束本关战役。

战役五 烈焰中的秘密

The Secret in the Flames

剧情概述：Tarnum必须攻占地狱城堡，并占领所有的火元素祭坛，完全控制火元素的行动。本关每个英雄只能升到第30级，但Tarnum和手下3个能力最强的英雄将带着全部的技能、魔法和经验值进入下一个战役。

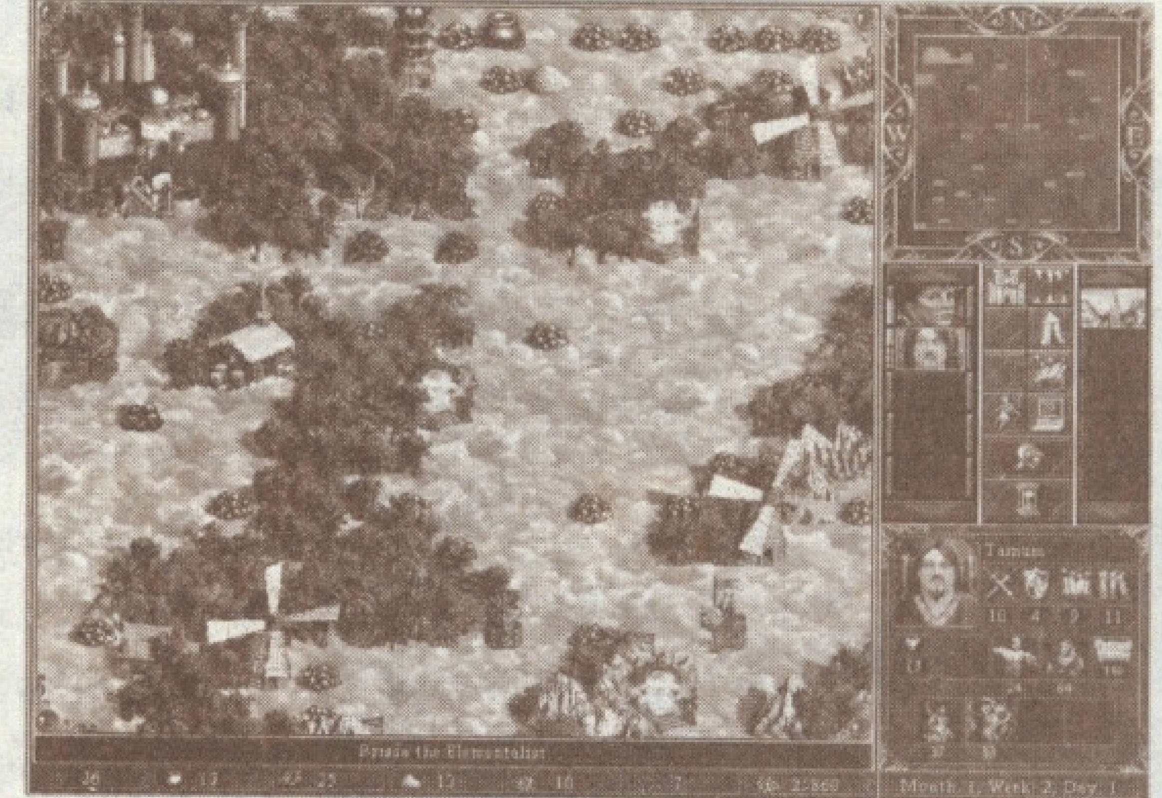
开始奖励：8个巫士或12个魔法师。

攻略指引：本关的主要目的是占领战场上所有的火元素祭坛。红色的敌人分别在战场东侧和西南面占据着2座地狱城堡。不过以Tarnum现在的实力，消灭他们易如反掌。Tarnum在两三周内消灭了敌人之后，便开始着手占领战场上的火元素祭坛。每座火元素祭坛跟前都有众多的火元素守卫着，因此比起消灭红色的敌人来说还略显麻烦一些。

战场上除了火元素祭坛外，还散落着很多潘多拉盒子。打开这些盒子，或直接得到资源，或受到攻击，将敌人打败之后，才能得到宝物或资源。另外Tarnum在战场上还能找到3件高级宝物，分别是地火之剑、诅咒之盾和硫磺护甲，不过这些宝物都被灯神和魔鬼守卫着，拾取的时候要有足够的兵

力。在战场东北角的潘多拉盒子中可以找到免疫披风，可是这个宝物使得敌我双方在战场上都无法使用3级以上的魔法，对已经拥有了强大魔法力的Tarnum来说极为不利，因此Tarnum将其放在行囊中，并没有穿在身上。

将地上世界的敌人消灭干净后，Tarnum从战场东南角的传送门进入地下世界。这里还有很多火元素祭坛需要占领，而且它们都被重兵守卫着。在占领火元素祭坛的过程中，Tarnum在一个潘多拉盒子中找到了火系魔球，而且还找到了火系魔法书。几天之后，Tarnum将地下世界的火元素祭坛完全占领，取得了战役的胜利。



战役六 束缚魔法

The Magic that Binds

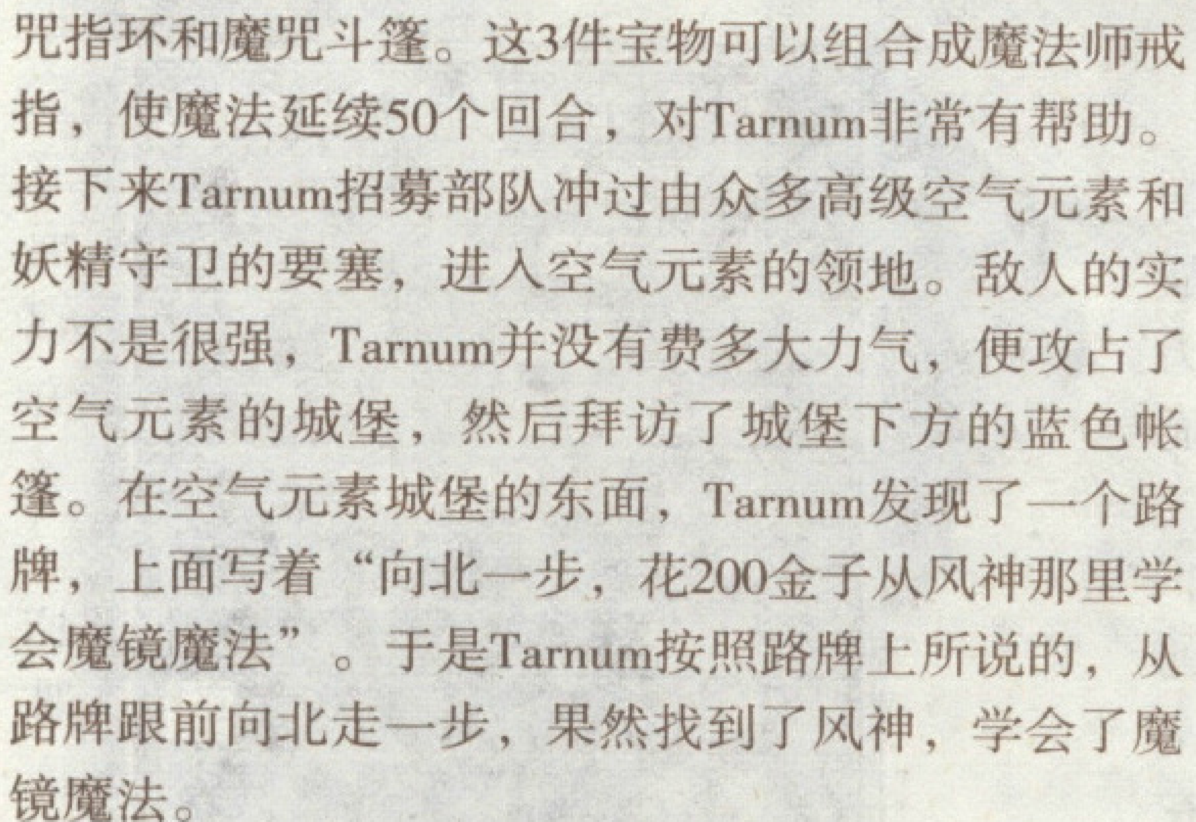
剧情概述：Tarnum要赶在元素君主之前找到3个叫做The First的魔法元素。本关每个英雄只能升到第33级，Tarnum和手下3个能力最强的英雄将带着全部的技能、魔法和经验值进入下一个战役。

开始奖励：2级魔法公会或6个巫士。

攻略指引：从这个战役开始，Tarnum的初始城堡变为元素城堡，而且先前几个战役中得到的元素魔法书也消失了，幸好4个元素魔法球还在身边。Tarnum的城堡在战场的西南面，城堡的东侧有一道要塞挡住去路。Tarnum在第1周将城堡周围的野外部队消灭后，还找到了魔咒项链、魔咒指环和魔咒斗篷。这3件宝物可以组合成魔法师戒指，使魔法延续50个回合，对Tarnum非常有帮助。接下来Tarnum招募部队冲过由众多高级空气元素和妖精守卫的要塞，进入空气元素的领地。敌人的实力不是很强，Tarnum并没有费多大力气，便攻占了空气元素的城堡，然后拜访了城堡下方的蓝色帐篷。在空气元素城堡的东面，Tarnum发现了一个路牌，上面写着“向北一步，花200金子从风神那里学会魔镜魔法”。于是Tarnum按照路牌上所说的，从路牌跟前向北走一步，果然找到了风神，学会了魔镜魔法。



空气元素城堡中的兵种招募建筑只有高级空气元素祭坛，不过在空气元素城堡外围有很多的空气元素祭坛。Tarnum从中招募了一些空气元素，在城堡中升级后，挥师北上，穿过由200多个水元素把守的要塞，进入水元素的领地。水元素领地的情况与空气元素领地的差不多，Tarnum攻占了敌人的城堡之后，拜访城堡下方的深蓝色帐篷，然后从水元素祭坛中招募部队，再次北上，通过由200多个火元素守卫的要塞，进入火元素的领地，在路上接连发现了5个路牌。第1个路牌上写着“向南一步，从火神那里学会发狂术”；第2个路牌写着“向南一步，从火神那里学会火盾术”；第3个路牌上写着“向东一步，从火神那里学会狂暴术”；第4个路牌上写着“向南一步，从火神那里学会牺牲术”；第5个路牌上写着“向北一步，从火神那里学会屠龙术”。Tarnum分别按照路牌的提示，一共花了1000金子，从火神那里学会了5种魔法。然后攻占了火元素的城堡，拜访了城堡下方的红色帐篷。在火元素祭坛中招募了火元素后，Tarnum带领部队向南穿过了由200多个土元素守卫的要塞，进入土元素的领地，又发现了3个路牌，根据路牌的提示，Tarnum花了900金子，分别从土神那里学会了复活术、破裂术和悲痛术。接着攻占了土元素的城堡，拜访了城堡下方的棕色帐篷，然后准备动身去解救被困的魔法元素。



Tarnum在重新集结了兵力后，来到战场西侧，先后消灭了黑龙、大恶魔、九头龙和泰坦，分别冲过棕色要塞、红色要塞、深蓝色要塞和蓝色要塞。途中拜访了4个学者及大图书馆等建筑，提升了自身的各项能力。最后Tarnum穿过魔法师守卫的传送门，在战场的东北角找到魔法元素。魔法元素加入之后，Tarnum从传送门返回，结束战役。

战役七 火鸟

Birds of Fire

剧情概述：Tarnum必须打败奴役凤凰的火元素，攻占它们的全部城堡。本关每个英雄只能升到第35级，Tarnum和手下3个能力最强的英雄将带着全部的技能、魔法和经验值进入下一个战役。

开始奖励：12个巫士或4000金子。

攻略指引：本关的地图很小，在战场中央，Tarnum的城堡与敌人的城堡隔山相望。象前几次战役一样，Tarnum带领巫士消灭城堡周围的野外部队，Rissa随后占领矿藏，拾取资源。1周之后，Tarnum集结部队穿过战场东北角的传送门，来到地下世界，先后占领3个元素祭坛。增添兵力之后，Tarnum消灭了拦路的火元素，径直前往另一个传送门的入口，没想到遭遇了22个凤凰的伏击。幸好Tarnum在先前的战役中学会了复活术。一场激战后，消灭了凤凰，Tarnum穿过了传送门。



从传送门出来，Tarnum得到了100个妖精，然后占领了3个柴堆，招募火鸟。接着从第3个传送门出来，便望见敌人的城堡。敌人城堡左侧埋伏着70多个火元素，不过它们如今根本无法对Tarnum构成威胁。Tarnum在攻占敌人的城堡之前，先来到战场的东南角，在火海中学会了召唤火元素和召唤土元素两种第5级魔法，然后返身占领敌人的城堡，准备迎接最后的决战。

战役八 元素君主

Masters of the Elements

剧情概述：Tarnum最后要面对的是联合在一起的4个元素君主，如果Tarnum战败，则全部希望落空，世界将遭受毁灭。

开始奖励：市政厅或堡垒。

攻略指引：本关的战场较大，资源很多。Tarnum的城堡在战场中心，敌人的城堡分别位于战场的四角。战斗开始后，英雄Pasis加入了Tarnum的队伍，但他的能力一般，所以Tarnum安排他占领矿藏，拾取资源。而Tarnum和Rissa则分头行动，向敌人的领地发动进攻。

Pasis从城堡中出来的时候，得到了12个魔法元素，交给Tarnum之后，Tarnum带领着魔法元素和巫士组成的部队迅速消灭了城堡周围的野外部队，攻占了战场东南面的中立城堡。接着率领部队继续向南走，打败把守在土元素领地入口的泰坦，进入土元素的领地。在通往土元素城堡入口处的地方，Tarnum得到了10个高级土元素和20个土元素，部队的实力进一步增强，不费吹灰之力就攻占了土元素的城堡。而后Tarnum又占领了战场东侧的中立城堡，然后在其上方的柴堆招募了一些火鸟。接下来率领部队向北走，进攻火元素的领地。打败了火元素领地入口处的九头龙后，Tarnum得到了40个高级火元素。随后迅速攻占火元素的城堡，消灭了火元素君主。

再说Rissa在战斗开始的时候，她被众多的元素敌人包围。幸好得到100个妖精的帮忙，消灭了拦路的敌人，占领了野外的思想祭坛。雇佣了魔法元素后，Rissa来到土元素领地的入口附近，在占领的第1座中立城堡西侧，得到大批的精灵族援军，紧接着开始进攻水元素的领地。打败了守卫水元素领地入口的大恶魔后，Rissa带领部队向着敌人的城堡前进。在木材厂的附近，Rissa得到了50个水元素，随后她轻而易举地攻占了水元素城堡。接下来率兵迅速向北前进，对空气元素的领地发动进攻。空气元素领地的入口处由黑龙守卫，将它们打败后，Rissa在竞技场的左侧得到50个高级空气元素，然后很快消灭了最后一个元素君主，占领敌人的城堡，结束了整个战役。

这样，Tarnum在Rissa的帮助下将元素君主赶回了他们的空间，挽救了世界，而自己则脱下道袍，扔下法杖，重新成了一个野蛮人。

◆天津 奥杰







编者的话：电影《女巫布莱尔》一投放市场就获得很好的成效，而游戏《女巫布莱尔》系列在游戏迷的眼中又是一部怎样的作品呢？是否能如电影那般频获殊荣呢？且让我们看看玩家的评论吧。

成都　子龙：与《女巫布莱尔》前二部作品相比，《女巫布莱尔Ⅲ——埃利·凯德渥德的传说》（以下简称《女巫布莱尔Ⅲ》）可谓是该系列游戏的颠峰之作。前两部作品中复杂繁琐的操作方式和随处出现的Bug，使得Ritual Entertainment倍受玩家指责。因此，在《女巫布莱尔Ⅲ》中，Ritual Entertainment在这些方面格外注意，基本上消除了前作中的不足之处。



《女巫布莱尔Ⅲ》在内容上秉承了前作动作加解谜的风格，谜题更加贴近玩家。游戏的画面和音效远胜于前作，这主要得益于硬件技术的突飞猛进。不过，从另一个角度看，它也显示了Ritual Entertainment在这方面所做出的努力。然而，让人感觉奇怪的是，Ritual Entertainment在这方面做了这么多的努力，为什么在妖怪的种类和造型上却一成不变？或许这又是一款为赶发售时间而仓促推出的牺牲品吧。

成都　Glamour：出于对动作类游戏的偏爱和对《女巫布莱尔》电影的喜好，游戏《女巫布莱尔Ⅲ》刚在市面上出现，我就成为拥有者之一。然而，当我进入游戏之后才发现，我成了“女巫布莱尔”的又一个牺牲品。

《女巫布莱尔Ⅲ》与现在市面上那些泛滥成灾的动作类游戏并没有什么不同，没有创造性的游戏内容，只有对动作类游戏机械地仿造和摹拟。除了无休止的砍杀和奔跑以及简单地近似闹剧般的谜题（如果这还能被称之为谜题的话）外，就剩下那些在乏味的情节中时不时出现的Bug了。

在武器系统的设计上，游戏的开发人员显然缺乏经验，将手枪等火器与传统的冷兵器和十字架放在一起，让人感到莫名其妙。

至于游戏中大家所称道的画面和音效，我个人认为这只能归结于硬件技术的提升和软件技术的改进。放眼周围的游戏，又有哪一款游戏能比它逊色多少呢？



北京　志云：现在游戏跟电影正发生着越来越密切的关系，不过我个人认为游戏才是展示科幻与想象的最佳场所。不过现在基本上还是游戏跟着电影走，比如2000年11月发行的由Ritual Entertainment制作的《女巫布莱尔Ⅲ》就是这样的一款“仿制品”游戏。

电影《女巫布莱尔》进入了全美票房成绩十佳，可谓风光十足，这一次推出同名的游戏，不知道会不会取得同样的成绩（游戏也有排行榜嘛）。不过我对此类游戏并不看好。但凡此类“改造”游戏的体例多为“角色扮演加动作”（也有特例），在《女巫布莱尔Ⅲ》里，玩家就要扮演一位Prye神父，与邪恶展开“殊死”的搏斗，又是老套的故事情节。再来看看游戏中的具体内容，《女巫布莱尔Ⅲ》加入了武器和魔法系统，为Prye神父提供了消灭邪恶敌人的法宝，其中武器部分包括了手枪（幸好没有什么榴弹炮、激光枪，否则就成了“终结者”了）。同时为了不让Prye神父忘记自己的本职工作，他手中的武器还包括了各种十字架。

我个人认为取材于电影的游戏总是自觉不自觉地受到限制，所以一直以来，还没有哪款类似游戏能够获得游戏迷的广泛认同。

编者的话：虽然《女巫布莱尔》不失为一个好电影，然而其游戏作品显然不似电影作品那般拥有众多的支持者。

编者的话：《神雕侠侣》曾经相伴许多如我这般的武侠迷相当长的时间，后来在电视里也看到了以它为原形改编的各种《新神雕侠侣》，然褒贬不一，如今这个题材又用于游戏界，是否会再度辉煌呢？这次投票权就掌控在你的手中了。

天津 TIGER："十六年后，在此相会，夫妻情深，勿失信约。"

《新神雕侠侣》的故事到这里也就告一段落，这时看着结局的CG动画，我才感到些许的触动。查老先生的小说绝对是经典之作，不



过在游戏中，我却没有找到当初读小说时的感觉。

《新神雕侠侣》宣传的口号是"新武侠时代唯美主义"，但是在游戏中除了从主菜单的界面可以看出些味道外，其他的地方怎么也联系不到"唯美"两个字。这或许是我个人的主观看法，但片头动画更加说不过去，明显有偷工减料的嫌疑，把游戏中的对战过程照搬了过来，制作者也许以为这样能让玩家在进入前先感受到游戏的精妙之处。我觉得这段片头作为宣传动画是很合适，但要作为一款游戏的"脸面"就有些差强人意了。



总的说来游戏还有些值得赏玩的地方，比如新型的战斗系统，在半即时制的基础上附加了集气，按照集气的时间等级可以选择不同的行动。对招拆招也很新鲜，和敌人同时出招将会有比拼内力的场面。

与先前的《笑傲江湖》相比，两者都属于"雷声大，雨点小"，质量跟不上宣传。认真比较起来，游戏已经有了不少的提高，希望在下次的《新神雕侠侣》完结篇中能够看到更好的表现。

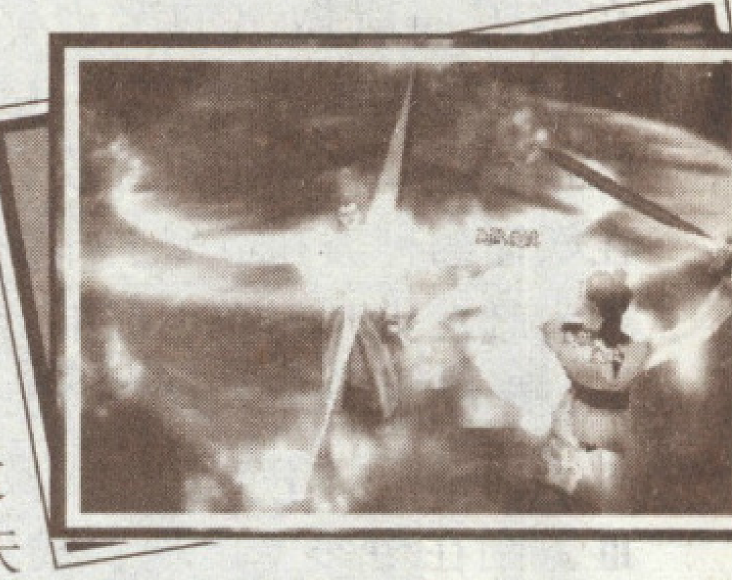
北京 JAT：还记得当年那部未完的《神雕侠侣》吗？虽说只是一部《仙剑》的跟风作，但也让我投入了一段时间，可是智冠在制作了吊人胃口的半部游戏之后就没了下文，多少使我有些失望。时隔5年，《神雕侠侣》也被冠上了"新"字，作为金庸迷和游戏迷的我岂有错过之理？

吸取了前次《笑傲江湖》的制作经验，游戏在画面上提高了一个层次。据说这次游戏所使用的引擎是经过6年时间开发的，真是佩服，昱泉国际特别配合引擎使用了Motion Capture（动作捕捉）技术，并聘请专业表演者为人物设计动作。确实，在游戏中你可以看到人物动作更为自然，而且从"玉女剑法"到"降龙十八掌"都有细致的表现，在光影以及流畅度上的表现也都值得肯定，但是略显粗糙的画面和3D人物造型仍不太理想。

在流行的半即时方式中加入真气的回复、兵器的选择运用，甚至有双方同时出招的对决设定，听起来很繁琐，玩起来感觉也是同样，复杂的系统常常会使人陷入手忙脚乱的境地，创新的设计也成了一种拖累。

人物仍旧以3D表现，小场景是静态背景，大场景则以尾随模式进行，转弯的时候场景随之旋转的速度显得有些快，因此使迷宫显得有些复杂，实际上它们并不十分庞大，不过已经完全避免了前作由于视角切换混乱而造成的主角失踪现象。

内容完全忠于原著小说，连对话都一字不差，这样反倒让人觉得缺乏创意。遗憾的是仍没有完整展现小说的剧情，故事到断肠崖和小龙女分别就结束了。类似的炒作手法似乎有愈演愈烈的趋势，像《新绝代双骄》、《新倚天屠龙记》、《笑傲江湖》，下次的《新神雕侠侣》续篇应该是以郭襄为主角了吧，这样就可以接续到《倚天屠龙记》了。



编者的话：虽然如今"新"作不少，但在玩家看来真正完美的"新"作还尚未现身。

轩辕剑Ⅲ外传 天之痕

编者的话： 继《轩辕剑外传——枫之舞》后，育碧再度推出《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》，令众多玩家对国产游戏能更上一层楼带来一线希望。

云南 苍茫： 史上第一游戏悲剧。

“小雪，你根本不明白我的心，我不要什么礼物……也不要等待600年……我只想60年以后见到你……”陈靖仇眼见一条裂痕横在他和小雪之间，不能逾越，而小雪仙影飘渺，淡去无踪，悲痛欲绝，万念成空。

“呜呜呜……”我们整个工作室的成员，连同好朋友Titanium在内，都哀痛于《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》的悲惨结局。在无声饮泣之时，T恤这个从来都感情麻木的人居然大声呜咽起来。

“等了好久，终于见到……终于见到超过《仙剑奇侠传》的游戏了……这一天已经等了很久了……”

我们马上醒悟：是的，《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》的水平的确已经超越了RPG的前辈《仙剑奇侠传》。无论从规模、意境、剧情、文化内涵、游戏性来评价，《天之痕》都已经超越了《轩辕剑》系列的所有前作，总体的高度，也足以让《仙剑奇侠传》安心地归隐养老。《天之痕》登上《大众软件》游戏排行榜头把交椅，黄袍加身也是指日可待。

开门见山吧，《天之痕》最大的特色就是成功地塑造了悲剧游戏题材的写实性，缩短了进行中的游戏世界和现实世界中玩家之间的距离。《天之痕》敢于大胆地创造并描述悲剧的实际发展过程，使之符合于现实的事件发展规律，并回归于现实世界的叙述方式，也能够很轻易地被玩家的主观思想所接受。进一步使主人公的形象更丰满，更具有人性，也更贴近于现实生活。这种表现手法所产生的巨大亲和力，是其他种类的游戏所不能相比的。至少对RPG类游戏来说，如此真实的表现方法，还是第一次见到。

广东 晴天： 小雪的性格比较柔弱，挫折和打击使她最终退出了陈靖仇、拓拔玉儿和她三人之间的感情纠葛，以自己的牺牲成全了陈靖仇所肩负的历史使命（封印天之痕）和人生道路（最后和复活的拓拔玉儿共结连理）的完整。



即使她和陈靖仇之间也有过一段很美的感情，她的宿命也只能让她将这份感情作为心里最宝贵的纪念。在她认为，能和陈靖仇等人一起旅行，度过许多美好的时光，已经是最大的奢求，于是不再要求什么。这是整个游戏中悲剧的根源，也是小雪的人性悲哀。但是这个设定很重要，促成了《天之痕》的最大亮色。

而另一结局是有一些不符合游戏基调的：陈靖仇为了封印天之痕，选择了不让小雪耗费体力而复活拓拔玉儿，最后和小雪得偕鸳盟。拓拔玉儿的记忆，永远在陈靖仇的脑海中消失了。陈靖仇本身不是历史使命的承担者，真正的承担者应该是宇文拓，只是峰回路转的剧情令他莫名其妙地承担了这个重任。本来在感情方面，他很想有一个两全其美的结局，他并不是大英雄的料子。估计这个结局是为了满足部分玩家的事业欲和成功欲而设置的吧。完成80%以上的任务后，就会得到这个结局。所以让陈靖仇去承担救世主的角色，本来就是勉为其难。但是拓拔玉儿为了陈靖仇和小雪能够冰释前怨，和好如初，甘愿折去阳寿与神灵交换和陈靖仇梦中相见的机会，是令人心酸又敬佩不已的举动。

在我们看来，两个结局几乎都同样悲惨。在悲剧创作上，大宇几乎可以算是东方的莎士比亚了。



成都 无痕：心里永远的裂痕

陈靖仇的性格说明，他注定不能象张烈那样成为快意恩仇、侠气无双的大豪杰。但是他不能并不代表玩家们不能，DOMO小组欠考虑的地方就在这里。于是也成为“玩家心里永远的裂痕”。事实上，陈靖仇的人物设计，远比《轩辕剑Ⅲ》里的主角赛特（也就是宇文拓的后世）要成功得多。赛特且不说他是宇文拓转世，昆仑镜托生，单单一个曾是撒旦在天界时好友的身份就足以让他成为决定世界命运的人。在西方神话中，仅次于天使长迈克尔的其他两大炽天使就是未堕落的撒旦和鲁西法。那么，从神话推断得知，赛特的原身应该是鲁西法。既然有了这样的背景，对于历史使命是从也得从，不从也得从。即使玩家和赛特一样经过了风霜雪雨，对赛特最后的归宿仍不免有一丝丝的苍凉之感。来于平凡，最终归于平凡，对于赛特是再正常不过的。而对于鲁西法或者宇文拓呢？这样交代就太不公平了。赛特身上积淀了东方神物的神性和西方神灵的神力，在游戏故事中还把肉身借给了撒旦，整个游戏里除了体现赛特的凡人性格，并没有对其超越凡人的地方加以更多的描述。赛特对轰轰烈烈过一生的渴望，使他敢于抗争厄运，后面居然又安逸于平凡的人生结局；如此安排他的归宿，就太不够意思了。我和很多朋友们都觉得《轩辕剑Ⅲ》的结局有些虎头蛇尾，而陈靖仇则不同。他本来就是帝王后裔，又经历了亡国之耻，如果家国之悲促使他成就大业，并不是什么意料之外的事情。何况他身处动荡不安的隋末时代，适逢乱世，英雄辈出纷争天下，一点不稀奇。陈靖仇却一点也不把仇恨放在心上，只想游山玩水，兴词作赋，逍遥天地。做弟子的有这种想法，难怪会把一心复国的师父陈辅气得半死。而后来的种种事情表明，要不是为了营救陈辅，陈靖仇终其一生都不会和封印天之痕扯上关系。游戏过程中的除暴安良、行侠仗义，都是为了能够尽快营救出陈辅。此种表现和《轩辕剑Ⅲ》早期的赛特很相似。本质的区别是，陈靖仇的“伟大使命”——复国和封印天之痕是一明一暗两条线，交织在一起的。陈靖仇一路来的旅程给我们这样的感觉：既然复国的神器和阵法是用来封印天之痕的，那么顺便做做好事也无不可。乱摊派的任务，和本就无主见的个性，凝聚成陈靖仇这个角色——一个几乎和现代人完全相同的人物。正所谓人在江湖，身不由己，很多事情由不得我们选择，也由不得陈靖仇选择。因此当他遇到“行事决断”（其实是卤莽）的拓拔玉儿，不可避免地被她吸引。

在我们看来，陈靖仇内心之中是希望能够一双两好的。那个时代的人，三妻四妾十分正常。性格柔弱的小雪使陈靖仇能够保持大男人的自尊，而拓拔玉儿又让陈靖仇感到能有依靠，这样的组合无疑完美。最终完美的组合没有实现。悲剧的中心通过音乐和画面强烈地凸现：遗憾，带来悲伤。

陈靖仇终其一生，没能再见到小雪，他只好把遗憾带到百年之后。

拓拔玉儿很想报答小雪的恩德，今生今世是没有机会了，她只能将遗憾带到九泉之下。

我们没有能够看到《天之痕》的完美结局，只能把遗憾留到《轩辕剑Ⅳ》去了。幸运的是，我们还有机会，我们能够希冀。我们心里的裂痕，可以弥补。

编者的话： 游戏的悲剧剧情设计的确令玩家们耳目一新，但愿这部作品能如一剂良方，早日弥补玩家心中国产游戏所带来的裂痕。



补丁铺

独自坐在窗前，望着五光十色，姹紫嫣红烟火下熙熙攘攘的人群，世纪坛的钟声从电视中传出来，让我突然意识到，曾经只在科幻和童话中出现的二十一世纪，真的来到了，睁眼可见，竖耳可闻，伸手可及。

当新世纪的第一抹晨曦刺痛眼睛时，我仍然独坐在窗前。面对这个历史性的时刻，竟然能如此平静，连自己都有些意外。人们说，新世纪，应该有新的起点，新的理想，新的希望，而对我们玩家来说，最重要的是——把游戏进行到底！

容易吗？困难吗？我不知道。我只知道，踏踏实实地走好每一步要比坐在那里夸夸其谈或唉声叹气有效得多。

很荣幸能在新世纪的开始主持《大众软件》传统栏目之一“补丁铺”，在此我要感谢从最早的天骄创作室到挚友老八各位主持人在这几年为此栏目付出的努力，并争取尽快得到大家的认可。

当朋友们看到这期杂志的时候，应该已是农历新年，在此祝所有读者吉祥如意，希望能一如既往地支持《大众软件》，谢谢！

北京 村雨

《足球2001》专题 *FIFA2001*

或许FIFA2001是最近一段时间补丁最多的游戏吧，除了官方补丁，还有爱好者自制的作品，反正这几期补丁铺似乎期期都有它的身影，也从另一个侧面看出了这部游戏的受欢迎程度。

1.频道选择器

玩FIFA2001的时候你是否觉得画面左上角那个由EA Sports设计的LOGO显示不那么真实呢？没关系，只要装上这套“频道选择器”，你就可以自由设定自己喜爱的频道标志啦。

使用方法：直接运行子目录\FIFA2001CHANNEL下的可执行文件CHANNEL.EXE，选择游戏的安装目录，然后点选要安装的频道标志安装即可。

2.葡萄牙联赛补丁

虽然FIFA2001中已经包括了世界大部分主要联赛，但难免有遗珠之憾，比如没有葡萄牙，这样很多玩家喜欢的本菲卡等强队就与之无缘了。没关系，让“葡萄牙联赛补丁”来满足你的愿望。

使用方法：直接运行子目录\FIFA2001LS下的PORTROSTERS.EXE，然后按照安装向导做即可。

《石器时代》全部地图显示补丁 *Stone Age*

看不到周围的地方真是烦啊，虽然实际没太大作用，不过把全部地图显示出来至少让人心情舒畅。（顺便说一句，现在网上有一些《石器时代》作弊器流行，其中大多没有什么作用，即使真的管用，本掌柜也不希望大家使用，即使服务器端不出故障，也会对游戏持续产生消极影响，损害了大多数玩家的利益，可不要因小失大喔！）

使用方法：将子目录\STONEAGEMAP下的全部文件复制到游戏安装目录下的\MAP目录中即可。

《魔法门之英雄无敌Ⅲ》是一部充满光荣和梦想的游戏，虽然游戏节奏比较慢，而且坚持使用古老的战棋模式，在如今的眼光来看“不够刺激”，却让无数玩家如痴如醉沉迷其中，可见其独具魅力，非一般缺乏内涵的“肥皂游戏”可比。在3DO推出《历代记》后，更让渐渐冷却的《英雄无敌》又大大火了一把，今天掌柜的就为大家介绍两个趣味补丁。

《魔法门之英雄无敌Ⅲ》改头换面

Heroes of Might and Magic Ⅲ

1.三国武将头像

如果把《魔法门之英雄无敌Ⅲ》中的英雄头像换成三国人物会是什么效果？想想看，由张飞统率的大天使、泰坦或者骨龙部队的感觉，德鲁依教徒或者美杜莎都归到吕布麾下呢？有趣吧，这一切只需要一个小小的补丁就好了，哪怕你已经通关无数，也一定会感到非常新鲜的，还等什么？快动手吧。

使用方法：将子目录\FACESAN7下的全部图像文件复制到游戏安装目录下的\DATA子目录中即可。

2.新的女性英雄头像

如果感觉以前的英雄头像太俗早已看腻的话，那不妨试试这些最新的女性英雄头像，总共47位全新女性英雄，应该够了吧。

使用方法：将子目录\FACEFEMALE下的全部图像文件复制到游戏安装目录下的\DATA子目录中即可。

《新神雕侠侣》1.04版补丁

相比于小铺以前曾经介绍过的1.03版补丁，1.04版主要修正的内容为：

1.修正了杨过等级提升后，学到的招式不会显示在界面上的问题；2.修正了在战斗之中装备掌套，回到游戏中掌套消失的问题；3.修正了显卡芯片为sis6326，人物在场景中会无法出现的问题；4.修正了游戏执行程序没有侦测到第二片显卡，例如Voodoo1与Voodoo2的问题；5.修正了储存进度时，可能会造成死机的情形；6.修正了等级提升时，游戏状态界面上的数值不会改变的问题。

使用说明：直接运行子目录\SHENDIAO下的可执行文件SHENDIAO104.EXE，更新程序将会自动完成升级。不过需要注意的是，限量版玩家请勿使用该补丁，以免造成游戏无法正常执行。

《杀手——代号47》所有关卡存档

Hitman：Codename 47

《杀手——代号47》是今年最具创意，也是最精彩的动作游戏。就如电影上一样，玩家需要扮演一个杀手（够酷），去完成各种暗杀任务，比如用狙击枪暗杀要人，或者化妆混入黑社会老巢刺杀对方老大等等……其剧情之精彩，过程之刺激，完全就像一部真正的悬念枪战电影，年轻玩家一定会爱不释手。不过，说起来轻松，游戏毕竟比较困难，所以我们为大家准备了它所有关卡的存档，这样即使在一处被卡住也没有关系了。

使用说明：将子目录\HITMAN下的文件HITMAN.SAV复制到游戏安装目录下\SAVE目录中即可。

本期补丁收录于《水晶宝合》2001年第3期　本期补丁下载网址：http://www.asiagame.com/download

秘技屋

北京 村雨

I.G.I计划

Project I.G.I

在游戏主菜单内输入“Nada”，然后进入游戏中输入以下密码：

allgod：你和你所在的小组无敌

allammo：弹药无限

easy：简单难度

ewww：杀死敌人

法老王的复仇

Pharaoh's Revenge

进入游戏后按以下键：

F5：获得额外的生命

F7：逐个击毁敌人

月球计划

The Moon Project

在游戏中输入下列代码：

Cheater 1：开启作弊模式

Cheater 0：关闭作弊模式

MyBrainIsFaster 1：快速研发开启

MyBrainIsFaster 0：快速研发关闭

Limit_Up X：增加作战单位的界限，X为任意数字

MoneyForNothing X：增加金钱，X为任意数字

死亡打字员

The Typing of The Dead

隐藏选项：

游戏中输入密码“DOAKSIM”即可进入隐藏选项。

傲世三国

Fate of the Dragon

在游戏中按回车键，然后输入：

!om+playercontrolai!：玩家控制AI

!om+aicontrolplayer!：AI控制玩家

!om+clearvp!：敌人全灭

!om+openlevels!：任意级别

!om+godblessovermax!：特别庇护

!om+fps!：显示刷新率

!om+fog!：取消迷雾

!om+speed!：游戏提速

!om+god!：无敌

!obj+win!：立即取胜

!obj+all!：货物数量最大

!obj+iron!：获得铁矿

!obj+wine!：获得酒水

!obj+food!：获得食物

!obj+corn!：获得谷类

!obj+rawmeat!：获得生肉

!obj+timber!：获得木材

!obj+gold!：获得金钱

巨人——市民卡布托

Giants: Citizen Kabuto

游戏中按“t”键，然后输入：

gimmegifts：随时打开储存箱

itsmyparty：立刻进入Party House

allmissionsaregoodtogo：显示全部关卡

ineedspells：无限魔法

basegoveryfast：快速修建

mapshowitall：看全图

basefillerup：获得基础能量

basepopulate：基础人口

pleasehealme：加满血



柯林麦克雷拉力赛Ⅱ

Colin McRae Rally Ⅱ

在“Create New Driver Profile”屏幕界面输入：

onecarefulowner：所有赛车可选

offroad：得到Lancer Road Car

jobinitaly：得到Mini Coope

jimmyscar：得到Sierra Cosworth

coolestcar：得到Ford Puma

hellocleveland：所有关卡

在“cheat options”屏幕界面输入：

rorrimskcart：镜像赛道

greatballsof：在街机(arcade)模式发射火球

rubbertrees：大碰撞，仅在time trial和single stage rally模式中有效

fridayschild：车身不会受损，仅在time trial和single stage rally模式中有效

easyroller：怪兽车轮，仅在time trial和single stage rally模式中有效

moonlander：减小地心引力，仅在time trial和single stage rally模式中有效

neuralnightmare：电脑控制的赛车更具攻击性，仅在time trial和single stage rally模式中有效

rocketfuel：加速模式，仅在time trial和single stage rally模式中有效

prunejuice：游戏速度加快，仅在time trial和single stage rally模式中有效

hello razu and flea：侧面影像

其他作弊码包括：

urnontheice：冰雪路面

greatnews：所有赛道

allthebuttons：所有赛车

showmethecossy：得到Ford Escort Cosworth

minime：得到Mini Cooper S

evilevo：得到Mitsubishi Lancer

以下秘技可通过选项中的cheats菜单实现：

gofasterstripes：按空格键赛车会跑得飞快

curryforme：更快的赛车

nuttynets：具有攻击性的赛车

bouncybouncy：大碰撞

wheelybig：怪兽车轮

boingboingboing：地心引力变小

waveyourlefts：镜像赛道

eatthis：按空格键可发射火球（仅在与电脑控制的赛车进行比赛时有效）

彩虹六号——隐密行动

Rainbow Six: Covert Operations

游戏中按“'”键调出对话窗口，在单人模式下输入下列代码：

avatargod：选定的角色无敌

teamgod：小队无敌

5fingerdiscount：弹药全满，物品重新填满

nobrainer：关闭AI

silentbutdeadly：走路时会有“特殊效果”

explore：切换胜利条件

turnpunchkick：2D角色

1-900：呼吸声变沉重

meganoggin：超大头模式

bignoggin：大头模式

stumpy：矮胖模式

clodhopper：乡巴佬模式

debugkeys：开启调试功能，然后按下F10进入debug模式

在debug模式下：

F2：抓屏

F6：敌方视角

F7或F8：自杀

F9：回到正常视角

F10：退出debug模式

F12：跳关

“[”及“]”：调节光亮

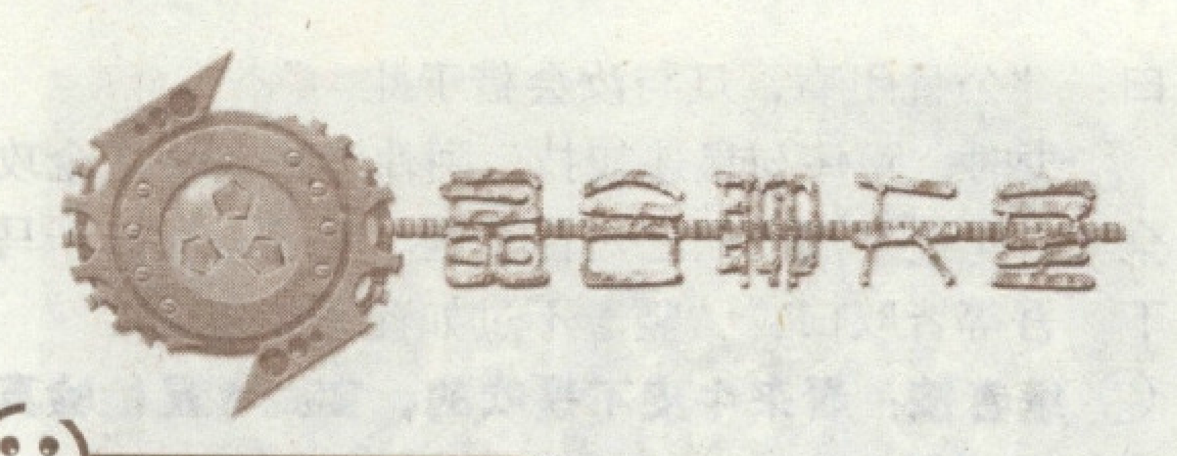
A：切换AI

V或B：第三人称视角

“,”，“.”或“/”：调节高度

Email：snowdancer@asiagame.com

WEB：http://www.asiagame.com



北京 东方剑

我出生在《大航海时代》，我有一个《最终幻想》，能在游戏界中《星际争霸》，成为《魔法门之英雄无敌》的掌门人，能在《雷神之锤——竞技场》里《横扫千军》，能与《太极张三丰》称兄道弟，与《暗神破坏神》握手言和。正当我《笑傲江湖》之时，突然《天旋地转》，原来是班主任的法宝《时空之轮》打在我的头上。等到我醒来才明白，那一切不过是我在《模拟人生》里的《太阁立志传》。

☺ 编者按：上课立“太志”，岂有不挨“轮”打之理？

河北 韩文涛

游戏与辅助线

“天啊！一条辅助线值8分，1分1万，8分……到中考再错，8万呢！”

“说实在的，辅助线也真重要，往往能把人带出‘雾’区。”

“都是因为它，要是对了，可比优秀MM还多5分呢。”

这是我拿到第5张几何卷时35秒内的内心想法。突然想起了玩游戏，又想起了“什么游戏什么注射”，莫名奇妙地觉得它们很相似。

首先，辅助线是一种辅助工具。在人手足无措时，使人恍然大悟，轻易地解决问题；游戏是一种休闲娱乐的工具，在人们被枯燥的学习折磨得疲惫不堪的时候，往往如打一针强心剂，放松精神，给人新的力量。

其次，作辅助线也要有个限度（本人加了4条，用了13个角标，而MM一条未用，照样过关），加错了反而更麻烦；玩游戏也不是任何时候都可以玩，比如：上课、自修、晚自习时（某看官，幸好我早就毕业了）。非玩不可则会失去美好东西若干（注意，我没有说玩游戏不美好）。

再次，作辅助线有多种方法，都是为了一个目的，解题嘛。灵活运用则事半功倍；反之，则……游戏的玩法也多得很，都为一个目的——痛快呗！如果玩得好，掌声鲜花少不了；反之，越玩越烦（不过我不烦啊），甚至向无辜的电脑发脾气，引发事故，出现危险。

最后，辅助线在重大考试中的价值大于其本身价值。如果重大考试中一条辅助线做得出色，便会飞黄腾达、前途无量；生活中一个好游戏感动一个人的内心，让他重新奋斗，可谓“浪子回头金不换”。这游戏的价值在于那点启发，但其价值绝对大于“金”啊。

总之，玩游戏和作辅助线道理相同。如果辅助线做错了，使人思维混乱，难以应付多变的考验；一个误导人的游戏也可以毁掉你不少东西啊。大家要慎重选择，请各位学友谨记！

☺ 编者按：呼……真是动之以情，晓之以理啊，这聊天的日子也不短了，玩游戏的时间也不算少，这样大义凛然的说法看得却是不多，看得我真是精神为之一振（一定要忍住这感动的……），不过仍在苦读的各位是不是也应以此为鉴呢？

北京 张戈

“张戈，张戈。”我正在写作业，突然听到有人叫我，原来是《神雕侠侣》，他们叫我去兜风。我二话没说上了《无畏战车》。我们穿过了时空隧道，来到了《模拟城市3000》。市长告诉我邻国要在《刀锋边缘》举行《世纪战略》的军事演习，让我参加。

原来邻国想借机攻打我们，我只好下达了《近距离作战》的命令，亲自到《危机最前线》督战。为了达到事半功倍的效果，我派出了《神偷Ⅱ》深入敌后窃取情报，没想到被敌人发现，只带了《半条命》回来。我一气之下派出《盟军敢死队》。他们发现敌人在《失落大地》有个《军事要塞》，于是我命令空军进行《突袭》。只要坚持到《泰伯利亚之日》，我们就会发起总攻《横扫千军》。

在战斗进行到最后的时候我使出了我的必杀技《天旋地转》和《轩辕剑》。战斗已近尾声，我跨上《极品飞车》正要返回的时候，听到了“嘀嘀”的警报声。我突然醒来，原来是场梦，唉，看来这只能成为我的《心跳回忆》了。

☺ 编者按：呜呼哀哉，说得如此热闹，原来只是南柯一梦。





上海 何文浩

曾经有一款经典的游戏放在我的面前，可我没有电脑。当我失去它时，我才后悔莫及。尘世间最痛苦的事莫过于此。如今，感谢上天再一次给了我与它聚首的机会，当我拿起它的时候，心中无限感慨，我对着它发出心中的呼喊“我爱你！”如果非要给这份感情加上一个期限的话，我希望是——《仙剑奇侠传Ⅱ》上市的时候。

编者按：《大话西游》里的经典台词几乎无处不在了，不管是爱情、亲情、友情大家全都用它招呼，列位以后不妨自己再开发一段经典出来啊。

北京 徐杨

对于《盟军敢死队》我没有必要再多说什么了，它是经典。对于现在的游戏，“经典”两个字早就贬值了，这也经典，那也经典，简直没完没了。然而真正的经典却是两三年能遇上一个就不错了。我很幸运，遇上了《盟军敢死队》。如今以二战为题材的游戏铺天盖地，“即时策略类”游戏多如牛毛，可有哪一款能与它相比？从画面到操作，没有一处值得挑剔的地方，这难道还不算是经典吗？现在《盟军敢死队Ⅱ》将再续辉煌，为了经典，我们值得等待。

北京 无悔的“菠萝”战士

暴雪真不愧是大手笔，竟把“暗黑Ⅱ”制作得如此出色。不说别的，单是其中庞大的技能系统就已让我沉醉，在第N遍中仍不能自拔（我发誓要把所有人的所有技能都发展到20级）。我坚信它一定会在咱们TOPTEN排行榜中占据龙头老大的位置，直到永远！哦，不，是直到《暗黑破坏神Ⅲ》的出现！

江苏 LTZ

星迷之阿伟传

阿伟乃一星际地痞，常手插裤兜于电脑室内指点江山。兴起，张口飞花雪，直至“听者流泪，闻者伤心（太烦人）。”无人敢惹此公。

一日，一外地星迷至，阿伟兴起，星迷大恚，曰：“公且闭嘴，旦与汝会猎于此。”

少时，阿伟与星迷较技。阿伟乃用荷兰之全攻全守，星迷乃用巴西之短传渗透。星迷力斩伟于马下。吾等皆叹曰：“竖子不过如此乎。”

编者按：看来牛皮不是吹的，实践才是检验真理的唯一标准。

河北 韩文涛

一年已逝，曾记否？初看《大众软件》，心情难料。

1月 注定2000年和你再见面！（不变有你的心）

2月 我和你吻别在无人的街！（好遗憾啊）

3月 爱你就等于爱自己！（书皮卷了，心痛）

4月 我说我的眼里只有你！（注视30分钟眼也不痛）

5月 喜欢你，喜欢你，你就带我去飞！（长假让我学你不够，想“飞”了）

6月 自从有了你，生命里都是奇迹！（雨夜，游戏夺冠）

7月 一见你就有好心情！（憋死我了，让我多等了7天）

8月 在我心中，曾经有一个梦，要用歌声让你忘了所有的痛！（理解万岁，都是发行慢惹的祸）

9月 想说爱你不容易！（3小时哀求＝6.5元）

10月 真爱你，感谢你！（“仙剑”又第一，酷毙了）

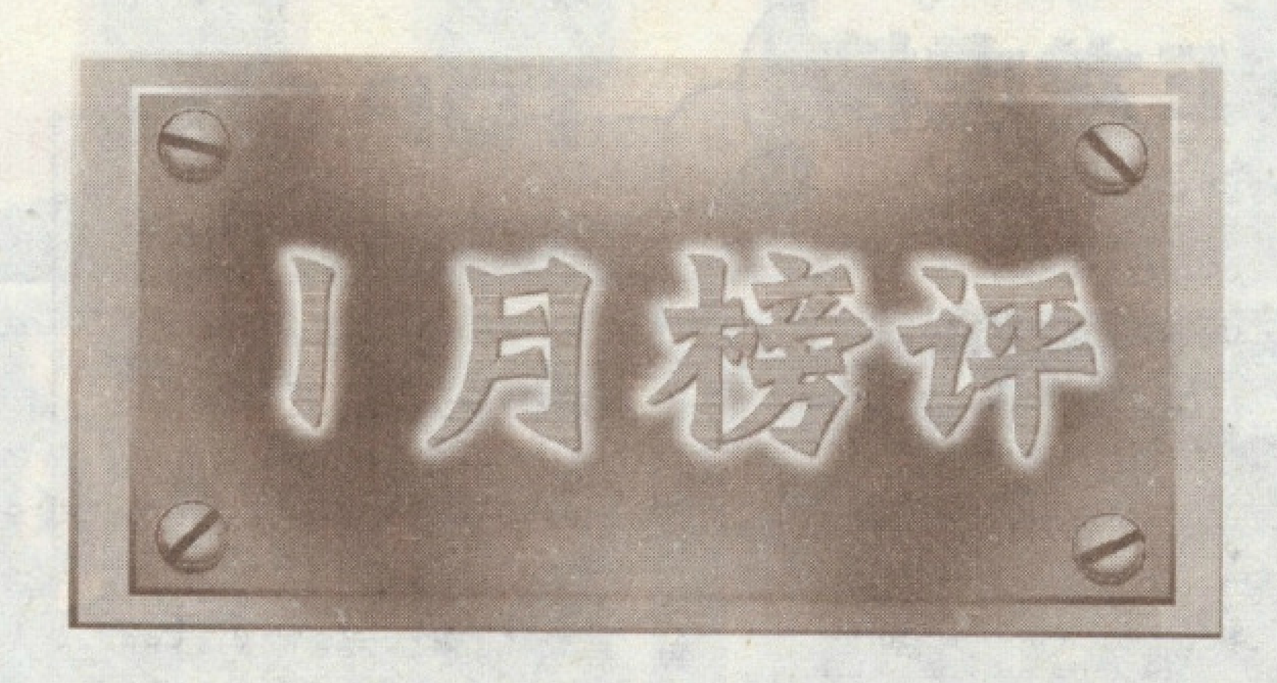
11月 你看你看月亮的脸！（我心如圆月，依旧只有你）

12月 你可曾记起了我？！（好想能在某一期杂志中见到自己的名字）

编者按：今年你的心情又如何呢？改版！加页码！加彩页！

晶合实验室 琪





正当“二月山城未见花”之时，1月份的游戏榜单也悄然出炉，静静地放在电脑桌的一角，尽管我的桌面堆满稿件，但那页薄薄的榜单却还是那样的醒目。

对着榜单，我思忖着：曾几何时，这写榜评的重任已经可以落在我的身上了？想当年，只有捧着杂志看别人写榜评的份儿，如今自己也能泼墨挥笔一吐为快了。唉，其实诸位有所不知，这个月实在抓不着人了。编辑部里所有的人都因为“过年”而一直兴高采烈的，到现在还没从节日气氛中缓过劲儿来，多半是因为可以放个大假休养生息吧，没办法，为了不让编辑部里再有人拿我名字的谐音来当笑柄，我只好站出来再次解释一下：那真的是微软惹的祸！

闲话少叙，话入正题。

《星际争霸》一直占住榜首不肯离去，而众多的星际迷们也就真的一直站在它身边，与“暗黑Ⅱ”、“轩辕Ⅲ”两兄联手，生生把《仙剑奇侠传》挤出三甲。此时“仙剑”是否会仰天长叹一声：“廉颇老矣，尚能饭否？唉，风光不再矣！”不过话说回来，在榜上前10名的游戏作品一直迂回徘徊，好像一道鸿沟将其它游戏产品死死封杀在门外，也不知道真的是现在游戏产品换代太慢还是众多玩家怀着一颗念旧的心，沉浸在往日的回忆之中而无视新游戏的出现呢？

而在本期排行榜里出现的新游戏也极为有限，《可爱小猫咪》重登榜单，成绩就相当不俗，已经可以遥遥望见前10名的护城河了，相信众多女性玩家的加入是它这次重返排行榜的重要因素之一。还记得当初曾有人问过我，作为女性玩家会不会觉得游戏不如洋娃娃有吸引力，如今这答案已经再明显不过了。如今的游戏界已不再是男性玩家独掌天下，女性玩家的参与使游戏业更加异彩纷呈。也许正是现实世界中对女性玩家的种种压制，反而令女性玩家对游戏世界更为投入（呃，怎么说着说着有点变成辩论会的味道了？）。

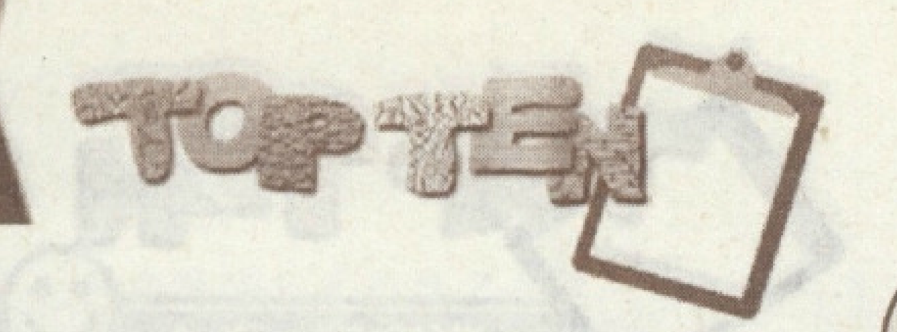
本期排行榜中虽然只有三款新游戏冲入TOP30的行列，但终究是新鲜血液啊，同样不容忽视。由CRYO INTERACTIVE制作的动作冒险类游戏《心魔》、由SSI制作的策略回合制游戏《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》以及由第三波推出的《新神雕侠侣》都来势汹汹，虽然由于推出时间较短而影响了投票的数量，不过暂居其前的诸君也不可掉以轻心。在选票这件事上我终于深刻体会到一件事：人多力量就是大。

纵观整个TOP30排行榜，仍是以角色扮演类为主，即时战略和模拟冒险类等次之，体育类末之。而以厂家论之，大宇、BLIZZARD以及KOEI三家占了TOPTEN中的绝大部分，可见公司的实力对游戏质量的高低以及受玩家欢迎程度起到了决定性作用。虽然榜单中以系列形式传接力棒的比赛一直在持续着，有的业已没落，有的正在崛起，不过还是希望将来的TOP30中少些因循守旧，多些锐意创新，哈，这样我们再写榜评时也不必如此绞尽脑汁却不得其法了。

呼，整理一下桌面，忽然想起不知下一期的榜单会静静地飘落谁家呢？

晶合实验室　琪





GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	2844	1	1	31	1	BLIZZARD
暗黑破坏神Ⅱ	2750	2	3	6	1	BLIZZARD
轩辕剑Ⅲ	2741	3	4	12	1	大宇
仙剑奇侠传	2717	4	2	63	1	大宇
最终幻想Ⅷ	2586	5	5	10	4	史克威尔
明星志愿Ⅱ	2535	6	6	10	6	大宇
剑侠情缘Ⅱ	2337	7	7	4	7	金山
大航海时代Ⅳ	2114	8	8	15	1	KOEI
魔法门之英雄无敌Ⅲ	2078	9	9	20	1	NWC
三国志Ⅶ	1969	10	10	9	8	KOEI
恐龙危机	1881	11	11	3	10	CAPCOM
帝国时代Ⅱ	1808	12	12	19	9	MICROSOFT
可爱小猫咪	1779	13	--	2	13	AIC
模拟人生	1546	14	14	10	7	MAXIS
雷神之锤Ⅲ——竞技场	1523	15	15	12	10	id SOFTWARE
极品飞车——保时捷之旅	1470	16	16	8	15	EA
盟军敢死队	1409	17	17	28	1	PYRO
心魔	1358	18	NEW	1	18	CRYO
网络三国	1336	19	18	3	14	智冠
金庸群侠传	1168	20	19	49	3	智冠
家园	1016	21	21	13	10	UBI
笑傲江湖	1001	22	22	5	18	昱泉国际
明星志愿2000	968	23	23	3	22	大宇
梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代	925	24	NEW	1	24	SSI
新神雕侠侣	913	25	NEW	1	25	昱泉国际
心跳回忆——永远属于你	900	26	26	20	1	科乐美
弥塞亚	888	27	30	4	27	Shiny
命令与征服Ⅱ	854	28	28	14	7	WESTWOOD
欧洲杯2000	827	29	29	2	20	EA
网络创世纪	766	30	27	14	4	ORIGIN

TOP 30 排行榜

本期选票在94页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1. 星际争霸 1987票
2. 暗黑破坏神Ⅱ 1821票
3. 轩辕剑Ⅲ 1581票
4. 仙剑奇侠传 1354票
5. 最终幻想Ⅷ 1135票
6. 明星志愿Ⅱ 1121票
7. 剑侠情缘Ⅱ 995票
8. 大航海时代Ⅳ 963票
9. 魔法门之英雄无敌Ⅲ 945票
10. 恐龙危机 879票

一月幸运读者

福建 温晓晖　海南 吴靖　陕西 黄河
北京 高宏志　广西 唐玮　北京 陶冶
广东 张健辉　天津 郑超
上海 江 轶　河南 付坤

以上读者将获得由**晶合互动多媒体软件有限公司**提供的**《心魔》**简体中文版一套。

批检8



月卡 28元
季卡 69元
半年卡 129元
Online Game Dark Saver
蓄费卡上市了，还有收藏价值啊！
各位大侠
雷神
大盗
契彭
绝代佳人
各大门派
黑暗骑士团
新手同盟会
延平王府
2月2日，游戏大赛准时开幕，
每月有10台17”三星彩显等
待天下英豪争夺，机会难得，
快来大显身手吧！
黑暗之光
奖
WWW.MGAME.COM.CN
韩国经典网络游戏，Q版RPG
80种职业让玩家尽情扮演，800种武器道具让你挑花了眼！
独特网络千人对战系统，犹如真实战争一般，成败一线之间！
扑朔迷离的任务，神秘诡异的情节--
全国总代理
北京联邦软件有限公司
北京正普科技发展有限公司
请到全国各软件店、书报摊、网上商城直接购买
也可参见我网站公告邮寄或汇款购买
SAMSUNG
三星显示器
MGAME 宇智科通网络技术有限公司 电话：(010)62328775 62347312 62347313 E-mail:darksaver@.com.cn



宁静的大地燃起了火焰，秩序的世界变得混乱；
在这里出现的勇士们啊，
到底谁
才是真正的
英雄？

THE MYTHOLOGICAL STORY OF SOMA

来自韩国最新的网络游戏

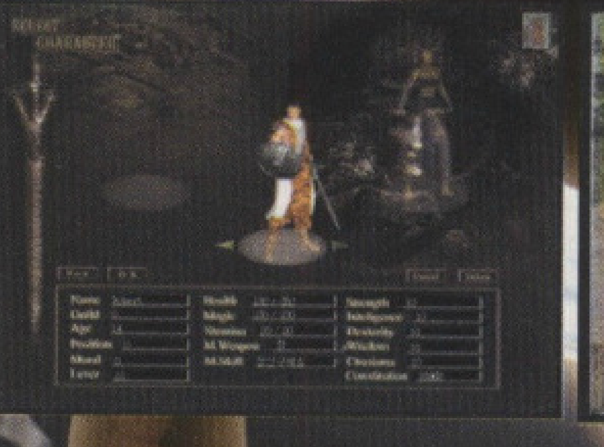
索玛传奇

THE MYTH OF SOMA

ONLINE GAME







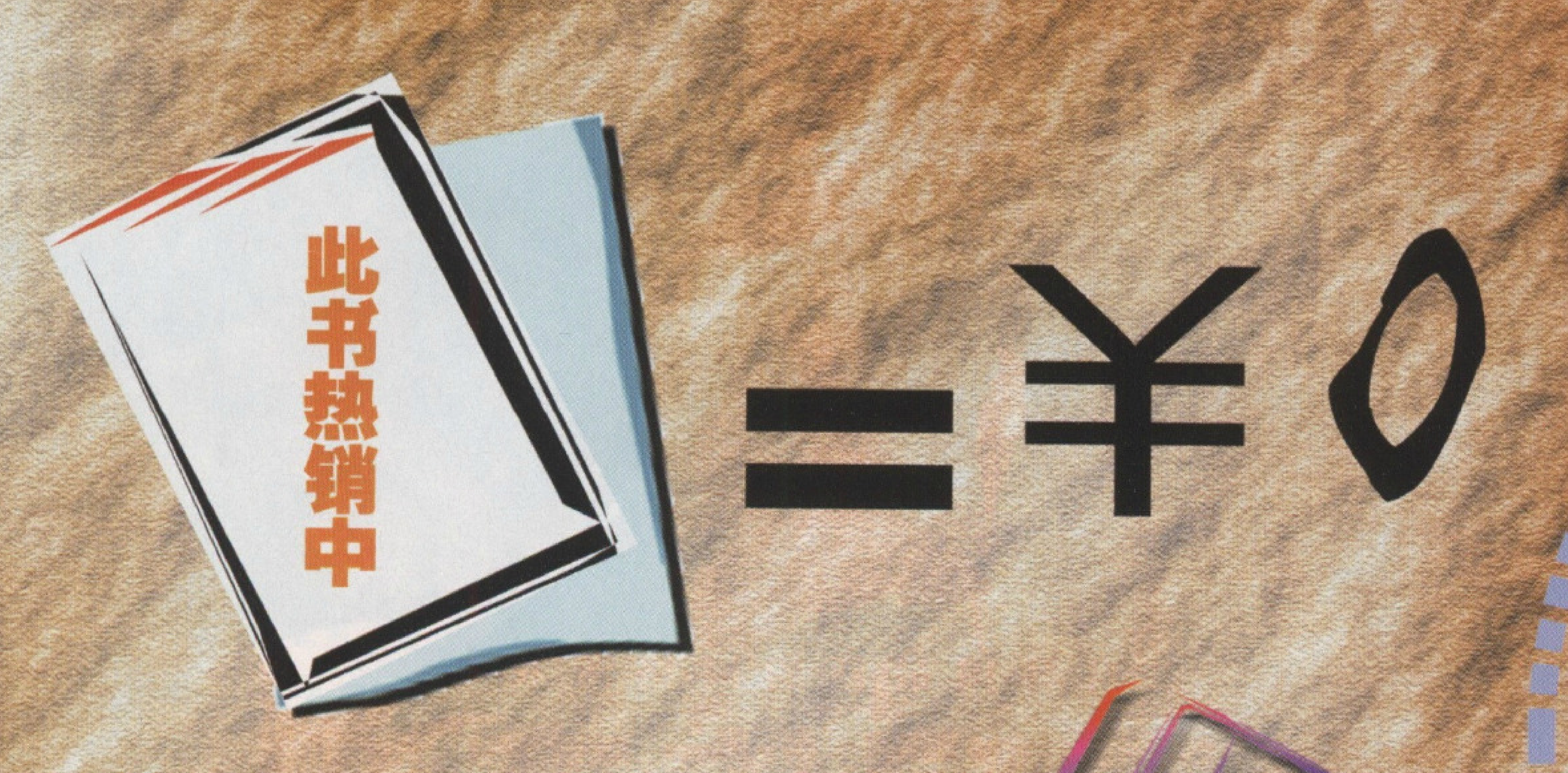


中日韩[illegible]即将同期上市。敬请期待

WWW.MGAME.COM.CN

宇智科通（北京）网络技术有限公司　电话：(010)62328775

鼠标为匙，键盘为杯，口品清茶，看快



超值赠送

学者财务软件

邮发代号: 82-727　刊号: ISSN 1007-7464　CN11-9203/TP　批号: 新出音管[2000]065号



双CD 定价20元

水晶宝合

愿伴你分享惬意人生

博库E-BOOK奉上《十面埋伏》、《21世纪的网络生存术》、《饥饿的女儿》等八部热销电子图书，让你一饱眼福。

超值赠送学者财务软件完全版，更有最炫的酷邦邦聊天软件，不容错过！

水晶宝藏惊险刺激的闯关游戏，精彩奖品等你拿，赶快来体验吧！



大字资讯精品绝对物超所值

敬启：

为迎接新世纪的来临，答谢广大游戏玩家对我们一如既往的支持

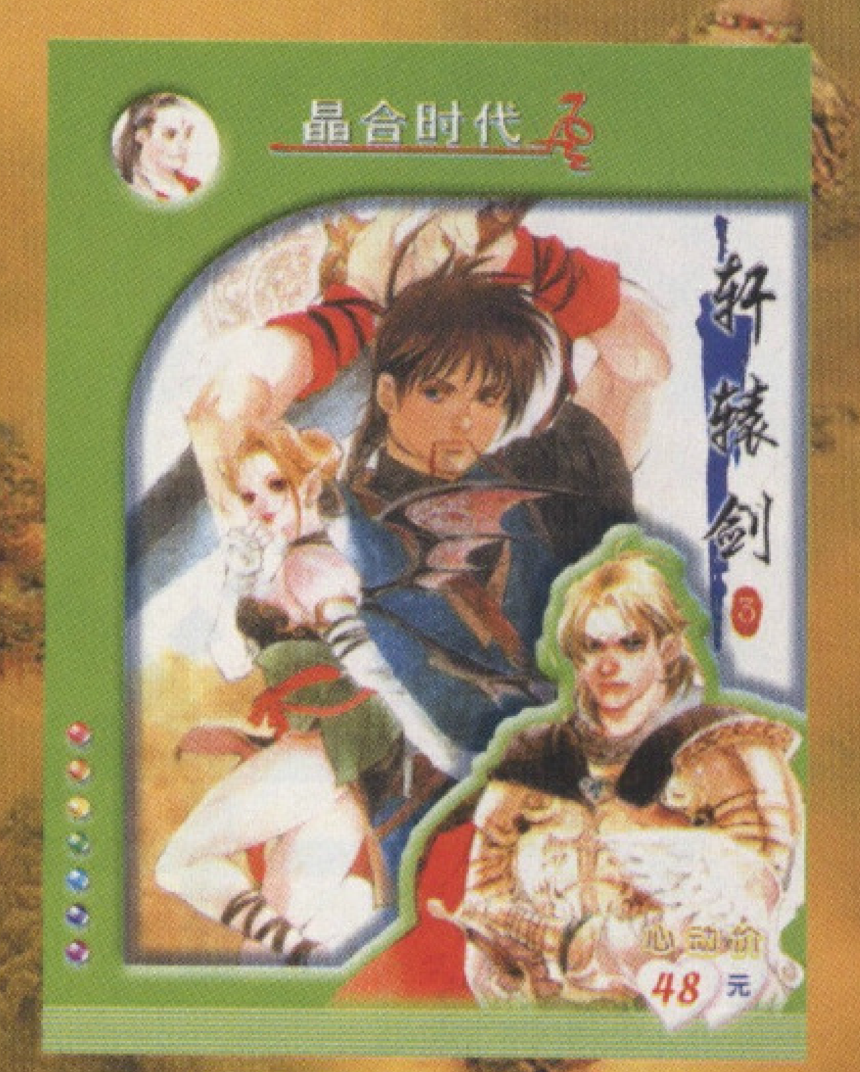
希望能够以这些物超所值的游戏精品，真诚回报用户。

同时，我们还准备了总价值 100000 元的大奖，请各位用户认真填

晶合时代



新上市（赠精美卡片）



快去抢购吧！还等什么？

是不是这样的夜晚我才会想起你？

是不是这样的季节你才能有诗意？

是不是真的真的新世纪她还要姗姗来迟

晶合时代风大型有奖促销活动

奖品总价值：100000 元

特等奖：一名	赠价值 10000 元的礼品
一等奖：三名	赠价值 5000 元的礼品
二等奖：五名	赠价值 3000 元的礼品
三等奖：十名	赠价值 1000 元的礼品
纪念奖：五百名	赠价值 100 元的礼品



北京晶合时代软件技术有限公司 晶合软件销售连锁组织 《大众软件》读者服务部

通讯地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱 邮编：100089

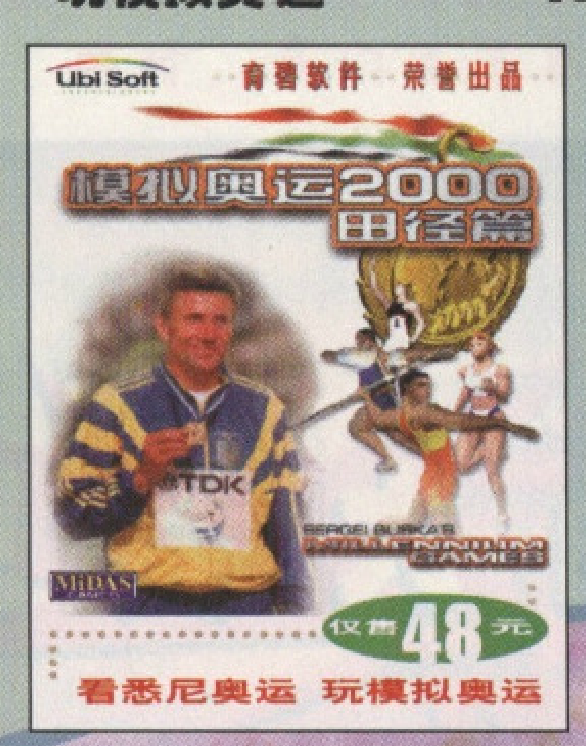
咨询电话：010-82634107 82634092 网上销售垂询：www.jhpop.com（晶合软商网）

时代公司特联手大宇资讯公司，为各位玩家精心准备了一系列经典游戏，
的回函卡，没准儿大奖就花落您家！





看悉尼奥运　模拟奥运2000之田径篇
玩模拟奥运　48元 热卖中



桌球俱乐部　48元　热卖中
逼真、全面的桌球游戏
含斯诺克、美式8球、美
式9球等多种游戏方式



轩辕伏魔录
48元 2001年3月
轩辕剑战略版

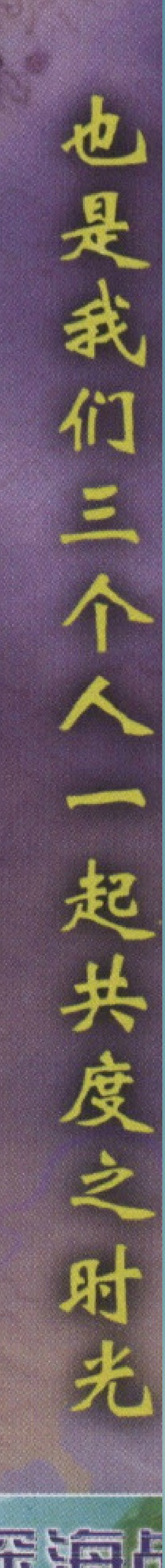


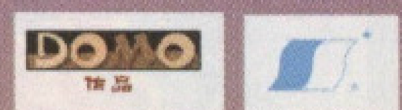
軒轅劍參外傳

天之痕

标准版 4CD 69元
特别版 4CD 198元

2001年1月15日上市



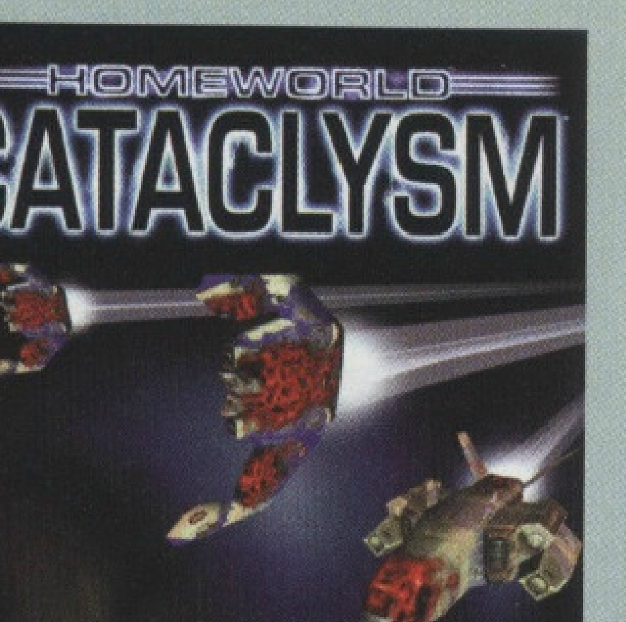




标准版
全套8种锦囊中随机3种
全彩说明书
全彩百余页全程攻略

特别版
独家收录《轩辕剑3》18本全彩漫画
精美炼妖壶挂件
全套8种锦囊
全彩说明书
全彩百余页全程攻略

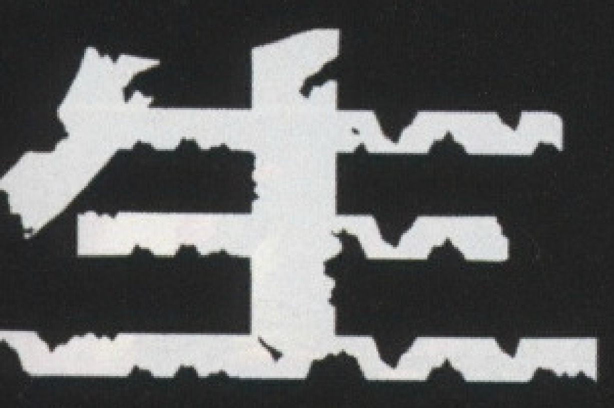
深海战将　简体中文版
2CD 48元 2001年2月
惊魂两万里，海底大作战

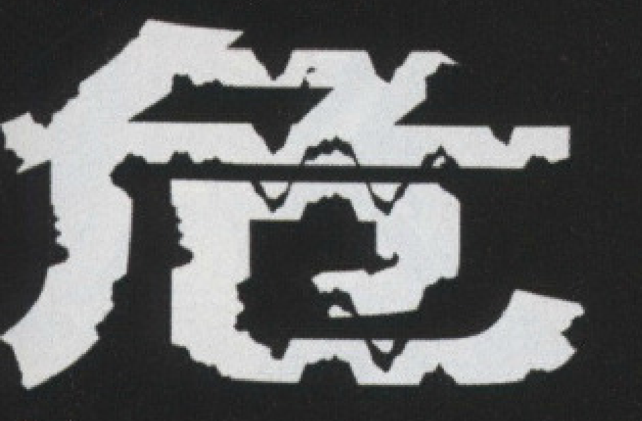


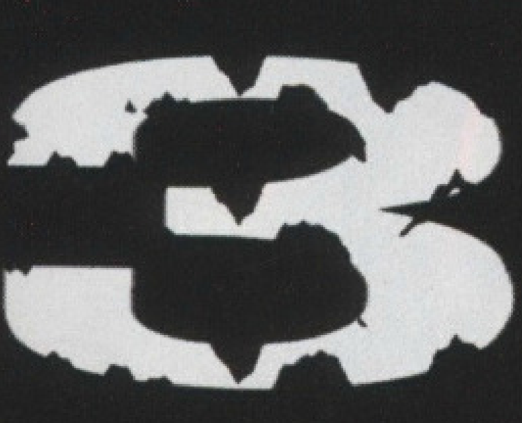


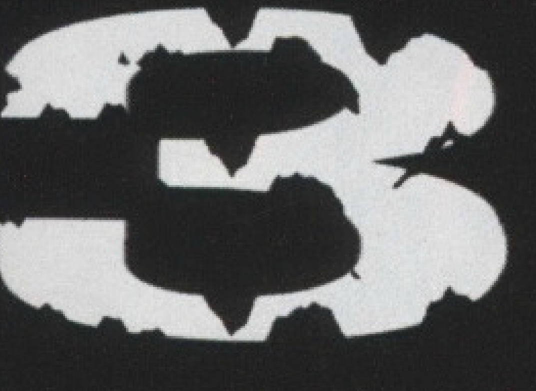
家园：惊世浩劫
58元 2001年2月
E3最佳即时策略游戏续作

CAPCOM









生化危机3 复仇女神

2001年2月

标准版 48元

白金典藏版 198元

白金典藏版内包括：

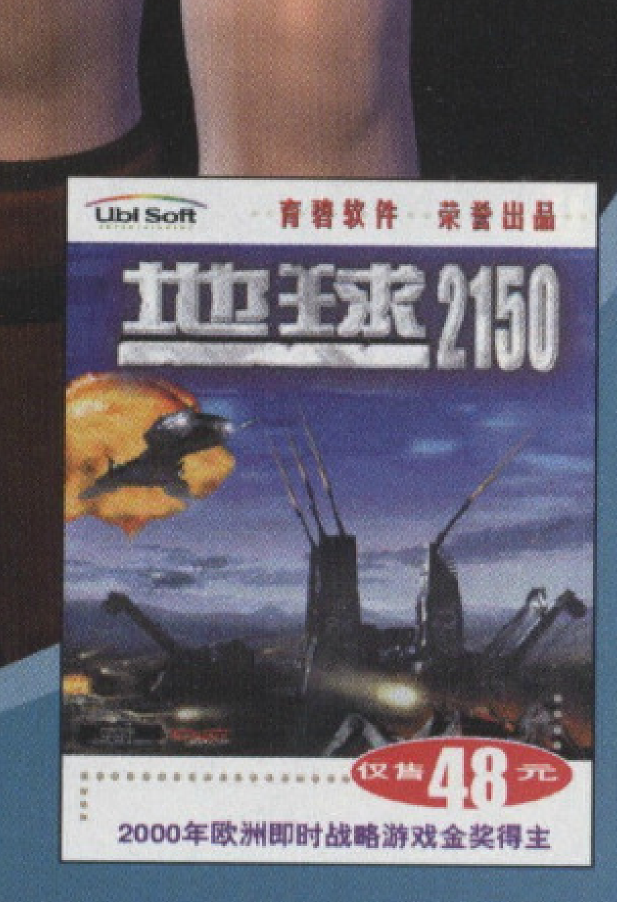
- ▲ 日本原版引进《生化危机3》原声大碟（2碟装）
- ▲ 《生化危机3》主题军用绒帽
- ▲ 《恐龙危机》“千禧龙の女”选美写真集……

更多精美礼品等着你！！

育碧新千年新包装 全力出击

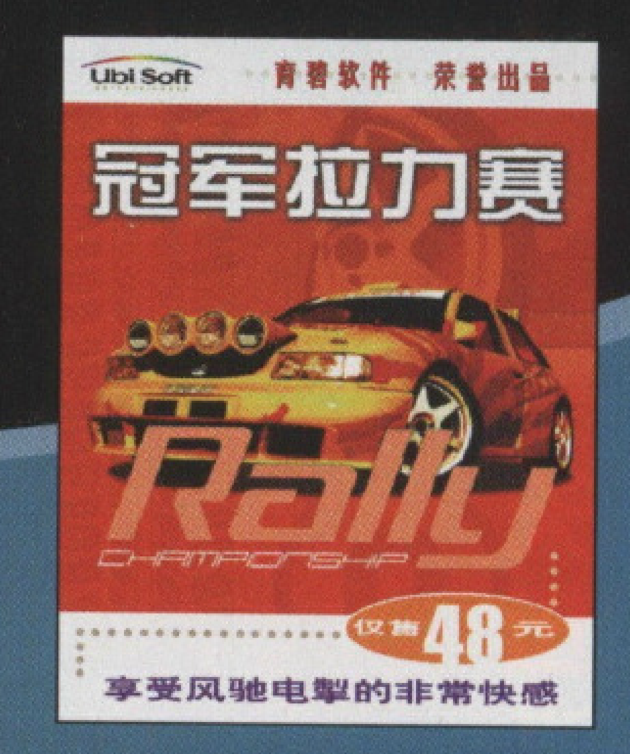
育碧软件将在《生化危机3》推出新千年全新包装，敬请关注近期育碧广告和新闻。

凡是在2001年元月前在中国大陆地区出现的《生化危机3》PC版均为非法的伪正版，这严重损害了广大用户的利益，请广大销售商与用户抵制并举报。

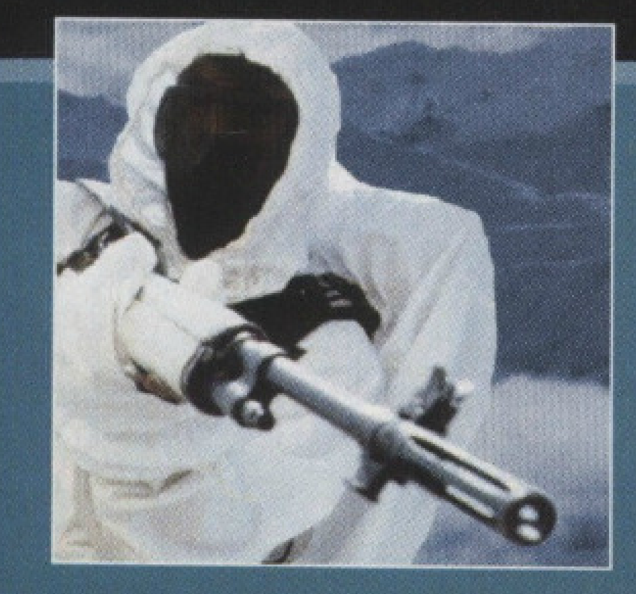


地球2150 2CD 48元
热卖中

2000年欧洲即时战略
游戏金奖得主
开创3D即时策略
游戏新纪元



冠军拉力赛
48元 热卖中



彩虹六号：浪人之矛黄金版
简体中文版 2CD
58元 2001年3月
含资料片《都市计划》



PC NEW TIMES
电脑新时代
WWW.PCNEWTIMES.COM
你是业余的但是没人敢说你不专业，因为你拥有《电脑新时代》
你喜欢硬件，整天把硬盘CPU挂在嘴边，
侃一个小时都不觉得口渴。
你拆了又装，装了又拆，
还想找到CPU上的螺丝钉。
你没有机箱，没有电源开关，
还嫌自己的计算机不够COOL。
你看到电脑文章就撕下来塞进口袋，
用针线封了口，还是怕人抢。
你喜欢显卡，即便不喜欢游戏，
也得花重金买块好显卡。
你左手拿着窝头，右手用着100块钱的鼠标
口袋里还塞着一把二手内存条。
你用CPU芯片改装钥匙坠，
把12v的风扇装进你家的电视机，
还非要找个用硬盘改装的闹钟放在床头。
你可真够DIY的。
不过看来你还是有点土。
因为《电脑新时代》已经来临，
它会告诉你怎样才能成为那种不是专业却没有人敢说你不专业的那种人。
来吧，你还等什么？
2000年初创的《电脑新时代》月刊由科学出版社主办并由大众软件杂志社
是《大众软件》的姊妹刊，杂志定位于全面报道电脑硬件及相关技术，面向
泛的电脑爱好者及家庭电脑用户，2001年全新改版后的《电脑新时代》月刊，
六开专色印刷，厚达128页，鲜明的个性和时尚的特色属于新时代的你。主要
包括：视线、进阶、心得、休闲、述评、高手、评测、译文、知书、指引、硬
等。做一本纯硬件的刊物一直是《大众软件》的梦想，现在这个梦想终于扬帆启航，在你的热切关注下将会驶向海天之际的远方…… 大众硬件，时尚玩家。
主管单位：中国科学院
协办单位：大众软件杂志社
刊号：1SSN 1009-6795
CN11-4451/TP
邮发代号：2-952
零售价：6元/月
订阅价：72元/年
刊期：月刊、全年12期、每月1日出刊
规格：128页大十六开，双色印刷，8页
订阅：各地邮局可破季订阅，也可联系发行部。
发行部电话：67173550
发行部传真：67150881

哇！太夸张了吧...！

一切变得栩栩如生 - 身临其境的感受！

我想开着保时捷去感受那时速200公里以上高速车赛带来的刺激。
我想与美丽动人的劳拉一起去体验惊心动魄的冒险旅程。
我想化身为令狐冲，在动荡的江湖上斩妖除魔，笑傲江湖。

让这一切变得更具有真实感，立体感的正是“**魔眼**”。
戴上“**魔眼**”的瞬间，呈现在眼前的是您从未体验过的神奇的三维世界。
现在，让“**魔眼**”带您去感受这梦幻般的三维世界！



“**魔眼**” **VR-2000**

诚征代理商
联系电话:010-84584086

卡利亚
科技开发有限公司
中国北京朝阳区霄云路26号鹏润大厦1609　电话:010-84584086/84584088
010-84584087　网址:www.kaliya.com.cn

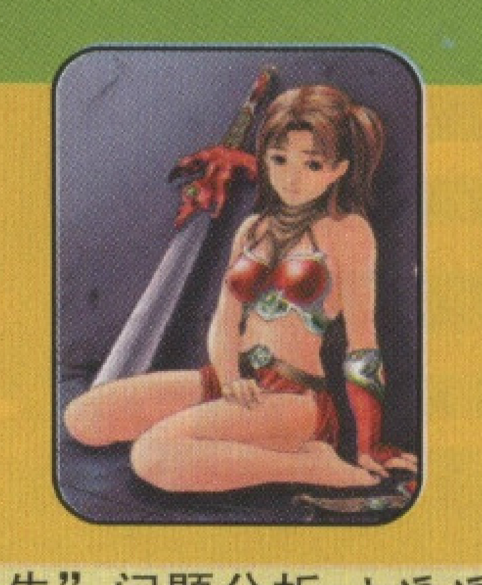


大众软件 POPSOFT

总第92期

2001.03

目 录



新闻速递

1 信息与动态
3 先睹为快

新品初评

6 SONY 12倍速DVD-ROM 晶合实验室
7 卡利亚“魔眼”VR-2000 晶合实验室
8 东方网页王Ⅱ 晶合实验室
9 Norton Personal Firewall 2001中文版 晶合实验室
10 豪杰超级解霸白金版 晶合实验室

专题综述

12 迈向新世纪的金山 雷军
15 实达铭泰 东方欲晓 何恩培

实用软件

19 Win2000杀毒软件自升级 李红
21 自制MP3播放器程序 宇风多媒体工作室
22 东方快车3000测试报告 晶合实验室
24 软件新天地 文化人
27 数学从娃娃的基础抓起 莫凡
30 电脑游戏制作初探 魏斌
32 极速办公新概念 Office研究会

硬件评析

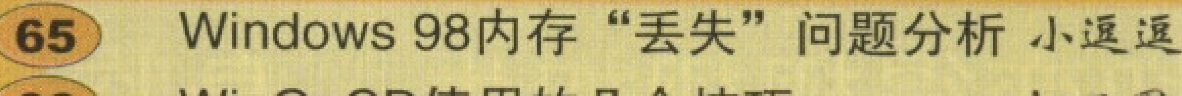
36 掌上时尚——Pocket PC 晶合实验室
38 清华同方游戏设备使用手记 晶合实验室
41 PC系统测试软件大全（六） 苏旅
46 光驱噪音简析和几种降噪技术 胖子
48 市场行情
50 驱动热报

网络时代

52 20世纪末网络技术回顾 本刊编辑部
56 IT作家的素质 e布娃娃
58 仙剑追忆 妮可^_^
60 “心跳回忆”数字化历险 ligsx

应用心得

61 软盘修复、数据恢复全攻略 龚胜



65 Windows 98内存“丢失”问题分析 小逗逗
66 WinOnCD使用的几个技巧 韶亚军

问题交流

67 问题解答
70 疑难求解

读编往来

71 读者来信
72 大众论坛——读者谈改版
74 晶合互动“爱的记忆征名”活动揭晓
74 “国产游戏五周年”征文揭晓

游戏剧场

75 生化危机外传——危机四伏（二） Toy

78 光盘目录

专题企划

108 青出于蓝——新年新作看“光荣” 本刊编辑部

前线地带

◆ **烽火传书**

114 龙穴3D 游园创意
114 帝王——沙丘之战 游侠创作室
116 浣花洗剑录 愤怒的摩西
116 机甲骑士团 楚玄
117 1937特种兵 脑门儿锃亮
118 盟军敢死队Ⅱ 硬硬的还在
120 愚蠢的入侵者 游侠创作室
121 铁血烈焰令 游侠创作室

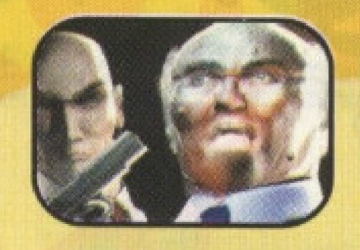
◆ **游戏试炼场**

122 异尘余生——钢铁兄弟会 晶合实验室
122 犯罪都市 晶合实验室
123 女巫布莱尔Ⅱ——石棺传说 晶合实验室

晶合通讯

124 中国游戏报导 本刊记者
126 域外情报站 本刊记者
128 打盗专栏 本刊记者







游戏赏析

130 无人永生 奥杰
133 机甲战士Ⅳ——复仇 GLAMOUR
135 王权 枫红一刀流

攻略指引

139 杀手——代号47 祝佳音
148 灵魂使者 农方
160 英雄无敌历代记——元素君主 奥杰

游戏畅谈

165 女巫布莱尔Ⅲ——埃利·凯德渥德的传说
166 新神雕侠侣
167 轩辕剑Ⅲ外传——天之痕

有字天书

◆ 补丁铺

169 《足球2001》专题
169 《石器时代》全部地图显示补丁
170 《魔法门之英雄无敌Ⅲ》改头换面
170 《新神雕侠侣》1.04版补丁
170 《杀手——代号47》所有关卡存档

◆ 秘技屋

171 I.G.I计划
171 法老王的复仇
171 月球计划
171 死亡打字员
171 傲世三国
171 巨人——市民卡布托
172 柯林麦克雷拉力赛Ⅱ
172 彩虹六号——隐密行动

TOP TEN

173 晶合聊天室
175 1月榜评
176 GAME龙虎榜





大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副 主 编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任) 常胜(副主任)
杨文韬 汪　澎 王　刚 王　晨
汪　铁 郭新宇 董汉涛 李广才
彭　程 任　然 朱俊飞 余　蕾
校　对：郑佛水 杨卫兰 邵学翊
本期责编：尹珩
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 苏靖 蔡蕊
发 行 部：陈志刚(主任) 闫海娟 韩灵合
特约读者服务部：晶合时代软件技术公司
张友利(总经理)
美术编辑：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号：大众软件(82-726)
大众软件CD(82-727)
发　行：北京报刊发行局
订　阅：全国各地邮局
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：(010)67173550
传　真：(010)67150881
采编组电话：(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话：(010)67150982(4、5)-309
广告部电话：(010)67150982(4、5)-203
传　真：(010)67150983
邮购中心电话：(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2001年2月1日
零 售 价：人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元









编辑部报告

每次春节前总是特别忙，即便自认为安排得当，妥善无误，也会忙成一团，更何况还有种种意外不期而至，让人手忙脚乱之余，感受到生命的无常。

走进办公室，看见桌上放着一个大礼盒，这也是不期而至的么？封面写着《永远的大话西游》，打开看里面果然有那款知名的道具——月光宝盒。**天哪，让我回到24小时之前吧，我一定换了那个接线板。**

趁着午休时间，又重温了一遍《大话西游》，本片也许会成为周星驰的巅峰之作吧，无论如何，这都是一部很奇怪的电影，这部95年的片子前段时间正在北京各大影院放映。晶合时代也凑这个热闹，推出了《永远的大话西游》，这款典藏版除了包含2部大话西游系列的片子，一本大话的漫画，还特意做了几件道具，除了以上提及的月光宝盒，还有紫霞的手链、证明是你就至尊宝本人的挂牌、有三颗痣的脚丫子等等奇怪的东西。想起上次去洛杉矶的时候，正赶上《星球大战》前传的首映，晚上去好莱坞玩，看到好多影迷在电影院前排长龙，而且大都打扮成剧中人物模样，持激光剑，戴剧中人物面具，很是有趣。在美国，电影的周边产品占了利润的很大比率，国内恐怕还没有这样的影片出现。而《大话西游》所拥有的影迷，一定已经到了足够制作周边产品的程度。

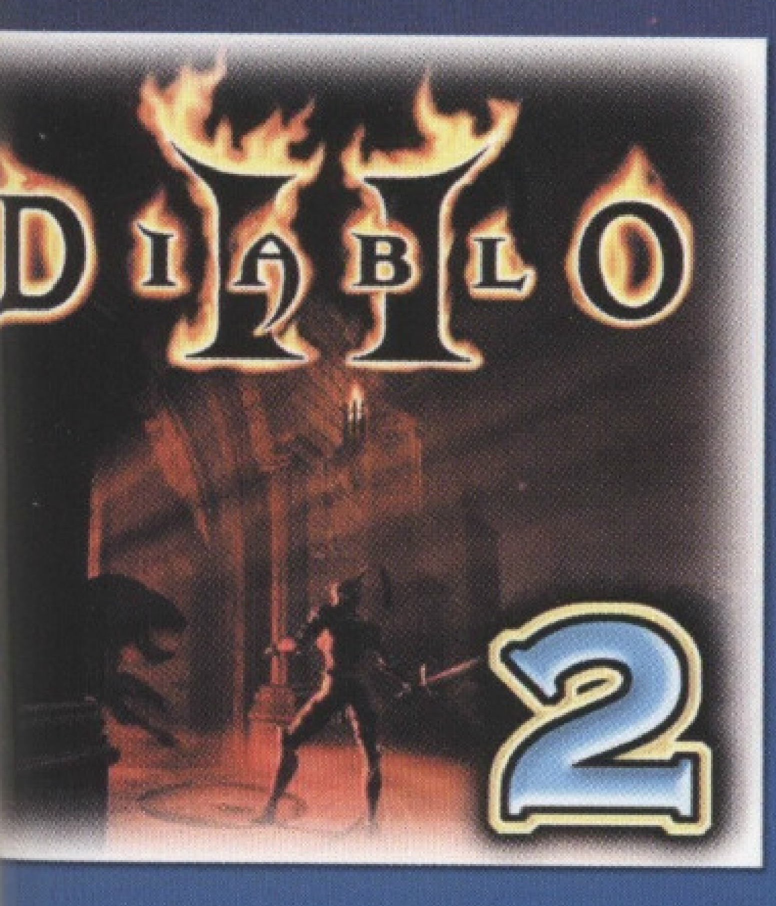
"我猜中了开头，却猜不着这样的结局……"生命中充满了遗憾，就像做杂志总是能不停地发现错误——在每个环节。即便到了印厂，晒完蓝图，如发现错误，还得重新改出胶片。而一旦开印，基本上就无法挽救就等着读者写信来骂了。为了进一步加强监督，降低错误率，"读编往来"栏目已经昭示天下，捉错有奖，希望各位不吝赐教。

紫霞在至尊宝的心里留下一滴眼泪，可能就是这滴眼泪，让西行的孙悟空借着夕阳武士的身躯来表达他永远无法实现的梦想。渐行渐远，那遗憾也就永远留在心中了。

黑暗@POPSOFT.COM.CN



TOPTEN







星际争霸

2

暗黑破坏神 II

3

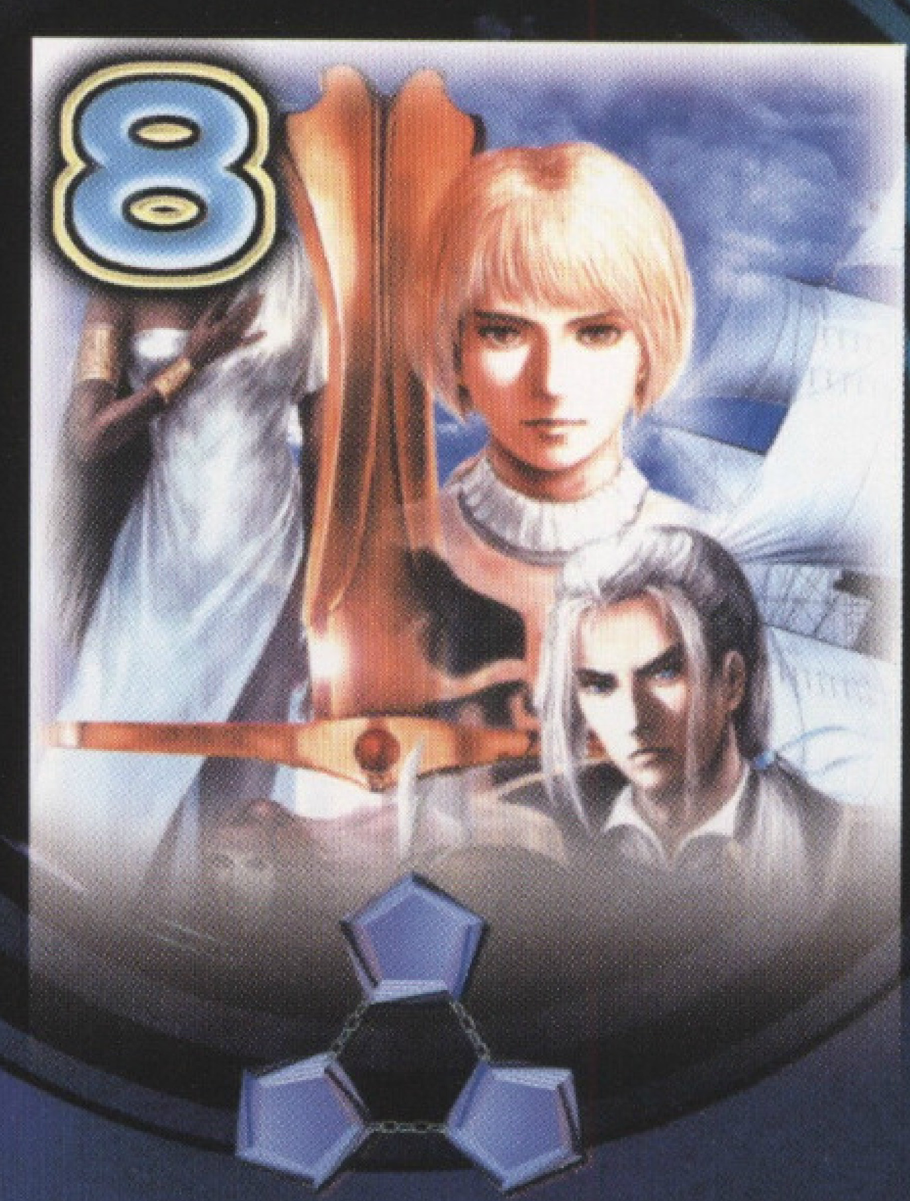
轩辕剑 III

4 仙剑奇侠传
5 最终幻想VIII
6 明星志愿 II
7 剑侠情缘 II
8 大航海时代IV
9 魔法门之英雄无敌 III
10 三国志VII













晶合实验室



邮发代号：82-726
零售价 ￥：6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN